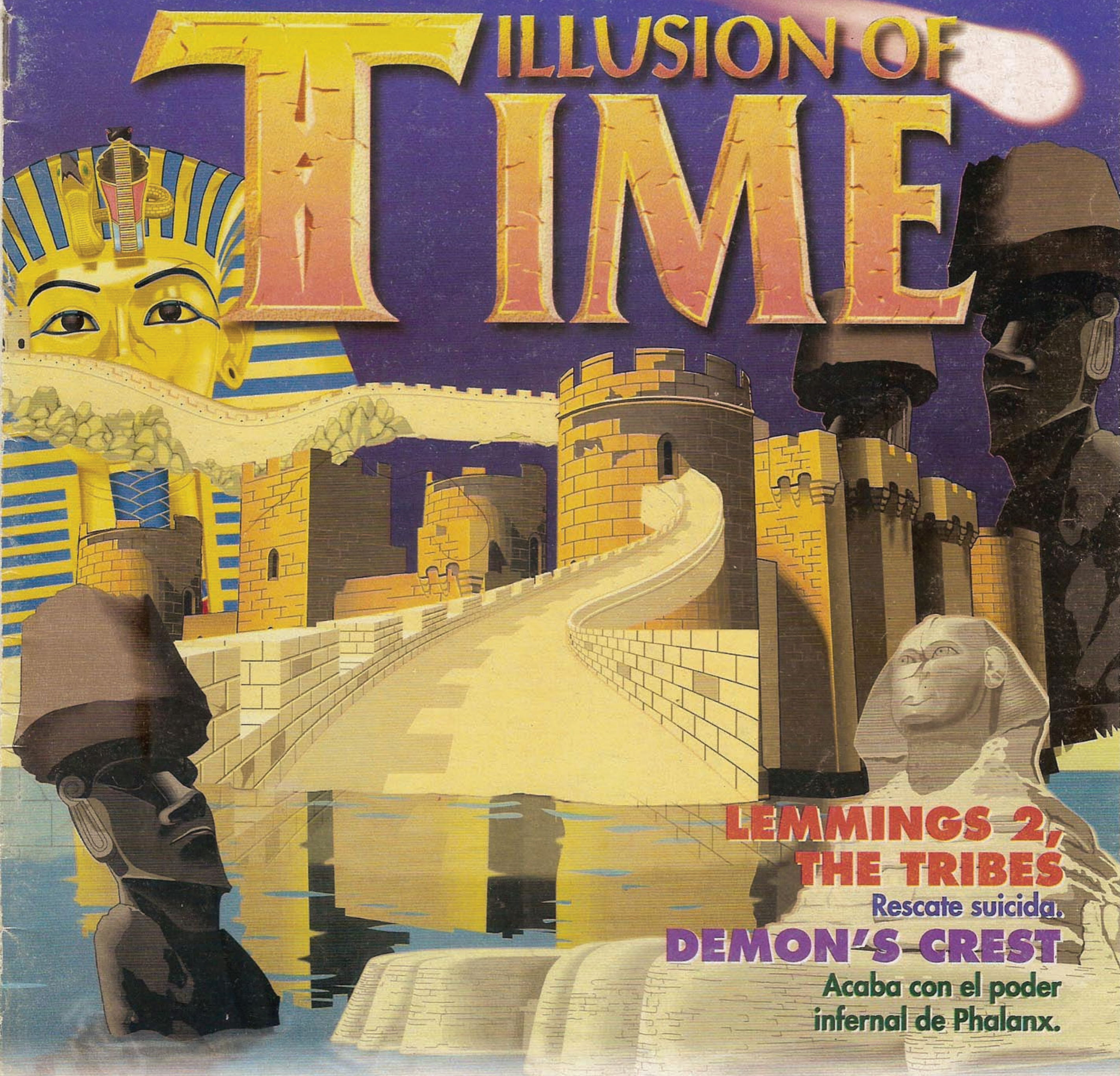
Club Nintendo®



Abril - Mayo 95

Segunda Época Número 10

EN ESTE NÚMERO...

Revista del Club Nintendo de España • Abril - Mayo 1995

El 10 es un número que siempre asociamos con algo sobresaliente, es decir, algo muy bueno, algo que se sale de lo normal. Quizás por esta razón, y no sólo por simple casualidad, éste sea nuestro ejemplar número 10. Un ejemplar lleno de información de lo más valiosa, impresionantes sorpresas y, sobre todo, juegos de calidad.

Para empezar, nada mejor que una súper novedad, y mucho más si se trata del retorno de uno de nuestros personajes preferidos, ¿verdad? Pues, aquí está Kirby's Dream Course para Super Nintendo, un juego realmente original que os mostramos en auténtica primicia.

The Illusion of Time se convierte, con todo el merecimiento, en el protagonista de este número, puesto que aparte de ser el juego de portada, le dedicamos un detallado reportaje para el deleite de los más aventureros.



Siguiendo con el género de las aventuras, en la página 12 os mostramos en profundidad otro titulazo para la Super: Demon's Crest. Un excelente arcade aventura que encantará a los seguidores de Gargoyle's Quest, puesto que es su continuación en Super Nintendo, pero eso sí, con diabólicas sorpresillas.





En la página 16 vais a poder disfrutar doblemente, gracias a la imaginación de nuestros redactores, que os han preparado un divertido reportaje de X-Men de Super Nintendo, en formato de cómic.

Nuestras páginas centrales las ocupa el genial e indispensable Diario de Mario con: las últimas noticias sobre ULTRA 64 y VIRTUAL BOY, una súper fototruqui... O sea, ¡de lo más completo!.

El deporte, uno de los grandes aliados de Nintendo, tiene también su espacio reservado en nuestra revista, en esta ocasión de la mano de NBA JAM T.E. de Super Nintendo. Se trata de un excelente juego de baloncesto que... ¡tenéis que verlo!.

¡¡¡Yabadabadu!!!... os suena familiar, ¿verdad?. Efectivamente es el grito de guerra de Pedro Picapiedra, al que podremos ver y oir en un nuevo y flamante cartucho para Super Nintendo: The Flintstones.



Nuestra querida portátil también ataca con fuerza en este número, con dos segundas y prometedoras partes que, sin duda, tratarán de alcanzar el mismo éxito que sus predecesoras: Lemmings 2, The Tribes y Jurassic Park II.





Por último, sólo nos queda deciros que ya estamos trabajando en el próximo número, para que os resulte, cuanto menos, tan positivo como éste. Desde luego, sorpresas y muy buenas noticias si va a haber, y en abundancia!...

Editor: Super Mario Director: Gabriel Nieto Redacción: Ana Isidoro Redacción Técnica: Francisco del Puerto, José Luis Rovira,
Coordinación: Mercedes Barrio Departamento de Juegos: Emilio Tirado, Paloma Prieto, Francisco Periañez, Oscar Muñoz.
Producción: Olga Moya, Natalia Collantes Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital: Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición: Filma 2 Impresión: Altamira, S.A. Distribución: S.M.D.

CLUB NINTENDO Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid D.L.M. 32282-1992

PROXIM

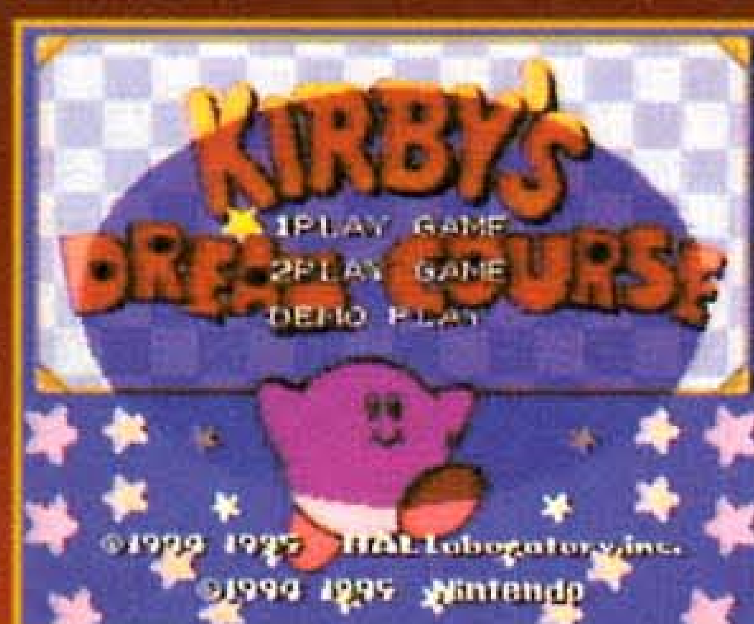




Aunque en principio pueda parecer que, por su aspecto, Kirby no es el "típico" héroe, lo cierto es que él solito ha protagonizado, en muy corto espacio de tiempo, dos aventuras para GAMEBOY: Kirby's Dream Land y Kirby's Pinball Land, logrando con ambas un completo éxito. Tanto, que ya tenemos a la vista la segunda parte de una de ellas, efectivamente, me estoy refiriendo a Kirby's Dream Land 2. Desde luego, no todos los "supuestos héroes" pueden igualar este récord. De hecho, nadie puede negar que Kirby es un personaje diferente y sobre todo, nadie puede negar que Kirby es sinónimo de ¡diversión!



Por todo ello, esperábamos con impaciencia la aparición de Kirby en Super Nintendo. Y aquí lo tenemos al fin, se llamará Kirby's Dream Course. Para empezar a hablar de este juego, hay que destacar un adjetivo por encima de todos: originalidad. Es un juego de golf, pero "diferente", porque aunque la finalidad del juego es introducir la bola (en este caso Kirby) en los hoyos correspondientes, antes hay que calcular la trayectoria a seguir, comprobar el número de enemigos para eliminarlos en una sola tirada, y si es necesario utilizar los poderes especiales que Kirby encontrará valiéndose de sus enemigos... O sea, un juego que requiere gran habilidad.



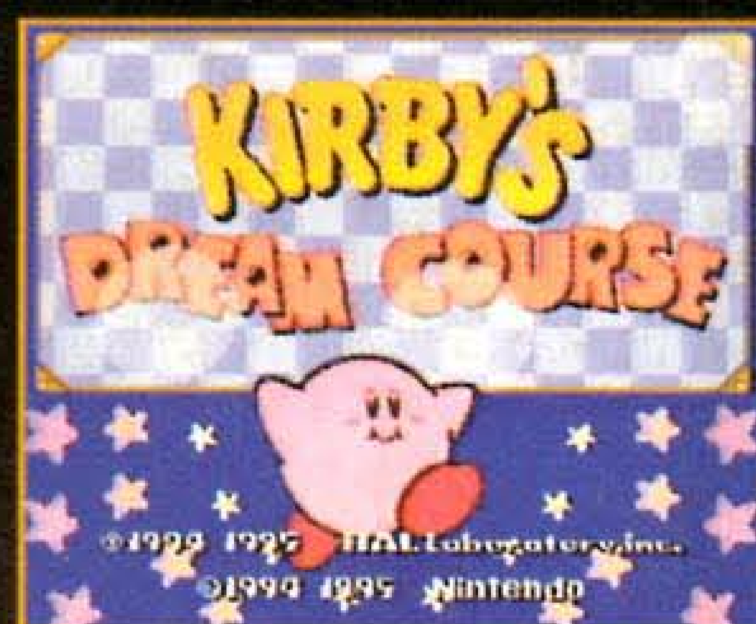


Ya sé, queréis más datos, ¿verdad?, pues, aquí van: tiene 16 megas, la modalidad de 2 jugadores, hay 8 recorridos distintos con ocho hoyos cada uno y otro más secreto... Y, por supuesto, el enfrentamiento final con el rey DeDeDe (para la modalidad de 1 jugador).





Pero, vamos por partes. Todavía no os he contado nada sobre la historia del juego, y os aseguro que es otro de sus encantos. Veréis, todo empezó en la maravillosa y tranquila tierra de Dream Land, donde sus habitantes vivían en absoluta paz y armonía. Hasta que una noche, se dieron cuenta de que había muy poca luz, de hecho, sólo había una estrella en todo el cielo. Pasaron los días con sus tristes y oscuras noches, y nada cambiaba... Los habitantes de Dream Land sólo tenían una solución: llamar a su héroe Kirby.







Ahora, ¡comienza la aventura!

El juego se plantea como un inmenso campo de golf en el





AMENTE



que tendréis que controlar a Kirby para colarlo en los hoyos logrando, además, destruir a sus enemigos y sortear las innumerables trampas que se encuentran en los recorridos.Kirby está dotado con muchos poderes que irá adquiriendo a medida que destruya a sus enemigos, o sea, a medida que los vaya dejando "estrellados":



Salto gigante.
Parasol: frena las caídas de Kirby.
Rueda: ideal para atravesar superficies con agua.
Piedra: por si las cosas se poner "duras".
Gélido: convierte el agua en hielo.
Tornado: lo mejor para espantar a sus enemigos.
Erizo: Kirby frenará en seco.
Bola de fuego: ideal para situaciones "algo caldeadas".
OVNI: Kirby volará a gran velocidad.



Pensaréis que con todos estos poderes Kirby es invencible, pues... casi, pero, realmente todo dependerá de vuestra habilidad a la hora de coger estos poderes y emplearlos









con sabiduría y por supuesto, contra el enemigo adecuado en cada momento.
Los "Hamless", por ejemplo, son casi inofensivos, sin embargo, Gordo no se puede convertir en estrella y para destruir a Kracko, Kirby tiene que poseer el "poder erizo".
Esta es sólo una pequeña muestra de los enemigos que os váis a encontrar, pero hay muchos más, y la manera de destruir a cada uno de ellos, es otra de las habilidades que tendréis que demostrar cuando juguéis con Kirby Dream Course. Ya os he comentado el argumento del juego, los poderes especiales de Kirby y sus enemigos, pero queda "lo mejor", lo que podríamos denominar como las trampas o sorpresillas del juego. Si de repente caes en una casilla llamada Transformer, y







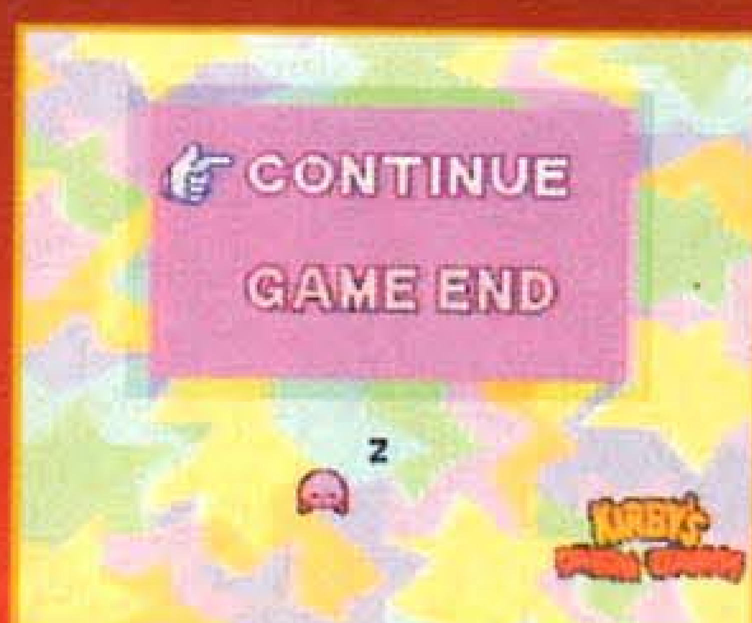


tienes un poquillo de suerte, tu energía aumentará considerablemente, pero, si no eres afortunado, conseguirás que aumente la de tu enemigo.



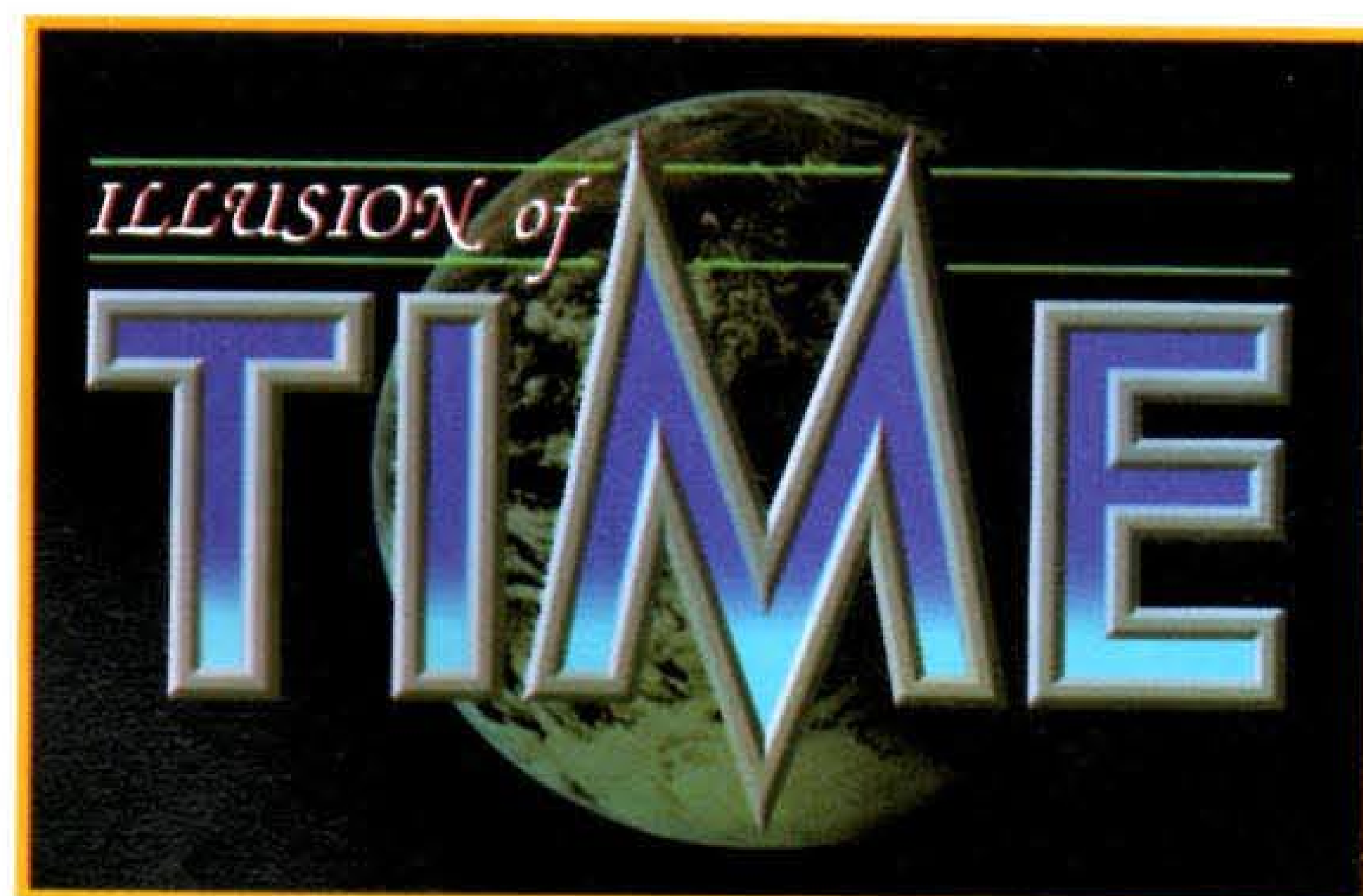
Si ves que Kirby se hunde en un hoyo, y que no puedes hacer nada para sacarlo, es que has caído en un Búnker. Pero también puede ocurrir que de repente, Kirby vuele por los aires gracias a un súper trampolín o que gire sin parar gracias a los "turntable"... Hay infinidad de sorpresas a lo largo del juego, algunas positivas y otras no tanto, pero es indudable que descubrirlas resulta otro de los grandes atractivos de este divertidísimo título que muy pronto tendremos entre nosotros.







La Torre de Babel



En una civilización ancestral, los hombres más sabios consiguieron tener profundos conocimientos en el área de la biología y la genética. Los llamados Caballeros de la Luz utilizaron su sabiduría para crear nuevas plantas y animales, con el propósito de mejorar la vida en la Tierra. Pero, inevitablemente, también existían los Caballeros de la Oscuridad, perversos hombres cuyo único propósito era adueñarse de la Tierra. La última arma que crearon fue un cometa que desprendía radiación y del que emanaba una extraña luz. El objetivo del cometa era muy simple: destruir la raza actual y mutar algunas personas en formas demoniacas. El cometa regresaría a la órbita terrestre cada 800 años.



INCLUYE UNA GUIA ESPECIAL DE PISTAS Y TRUCOS DE 72 PAGINAS

Esta historia comienza en la era de exploración, cuando un grupo de exploradores salió de un pueblecito costero, llamado South Cape, en busca de uno de los misterios más grandes de la humanidad: la Torre de Babel. Cuando se hallaban dentro de la torre, algo extraño sucedió. Todo el grupo desapareció sin dejar rastro, todos excepto uno: Will. Días después, despertó en su casa sin poder recordar nada de lo ocurrido en el interior de la Torre. Will debía volver a aquel lugar y desvelar el misterio, ¿Serás capaz de acompañarle hasta el final?

1 Todo comenzó un día en South Cape, el pueblo natal de Will. Tras terminar el colegio, los chicos que vivían





en esta pequeña aldea se reunían en una cueva situada en el sur, y allí jugaban y contaban aventuras. Ese día, Will se enteró de la huida de la Princesa Kara del Castillo Edward.

2 Rápidamente, Will volvió a su casa y encontró a la Princesa. Después de hablar con ella subió a ver





a sus abuelos. De pronto unos gritos provenientes de la planta baja los alarmaron. Bajaron a toda prisa las escaleras y vieron cómo los soldados del Castillo se la llevaban.

3 Su abuela le dio a Will una carta de recomendación para el Rey del Castillo



Edward y le enseñó una preciosa canción. Will, se despidió de sus abuelos y se puso en camino a la fortaleza.



4



Tras explorar parte del castillo, Will localizó a la Princesa Kara en sus aposentos, situados en una de las torres de la fortaleza. Habló con ella unos momentos y recordó que tenía que entregar una carta al Rey.

5 Se encaminó a la sala del Trono donde le estaban esperando el Rey y la Reina. Will entregó la carta al Rey, éste la leyó detenidamente y de pronto, sin razón aparente, enfureció y mandó que encerrasen a Will en las mazmorras. Will no entendía nada, pero sabía que debía escapar de aquella celda.







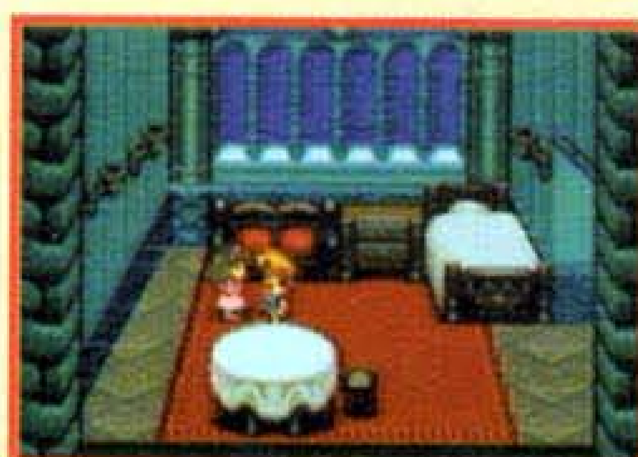
6 Por suerte para él, el pequeño cerdito que acompañaba a la Princesa apareció con la llave de la celda y pudo salir. Ahora se debía adentrar en un tramado de salas llenas de perversos enemigos. En una de las salas encontró un transportador que le comunicaría con el Espacio Oscuro, donde recibiría el poder de Freedan.







7 Una vez consiguió salir de aquella ratonera, subió a buscar a Kara y antes de huir del castillo bajaron al sótano para recoger algo de comida.





8

Regresaron a South Cape y en casa de Will encontraron evidentes signos de lucha. Will temía por la vida de sus abuelos, pero una súbita aparición de Lilly explicándoles lo sucedido, les tranquilizó por completo. Los abuelos de Will se encontraban sanos y salvos en Itory Village.



9

Quedaron muy sorprendidos al llegar a Itory Village. Era una extensa pradera verde sin ninguna edificación. Lilly le dijo a Will que tocase la melodía que le había enseñado su abuela y éste así lo hizo. Cuál sería su sorpresa al ver que, de repente, apareció la villa ante sus ojos.



10

La villa estaba dominada por una extraña construcción bastante alta. En uno de sus lados había una rampa. Will bajó corriendo por ella y llegó a un antiguo cementerio que se hallaba separado del pueblo. Allí habló con un espíritu que le explicó la forma de conseguir la primera Estatua Inca.





11

Se hallaba en una cueva justo debajo del cementerio. Will se adentró en ella y golpeando las paredes descubrió un punto vulnerable. Concentró toda la energía que le era posible y rompió la pared descubriendo una sala oculta y la Estatua Inca.

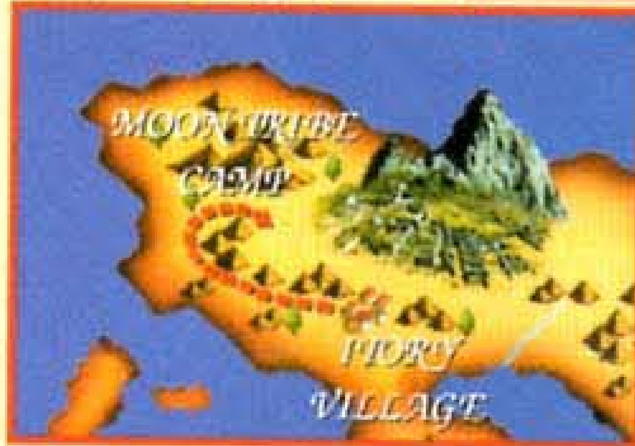




12

Después regresó a la villa y entró en casa de Lilly. Ella le dijo que la segunda Estatua Inca se encontraba en una cueva situada en Moon Tribe Camp. Will la pidió que le condujera hasta ese lugar y sin perder tiempo se pusieron en camino.





13

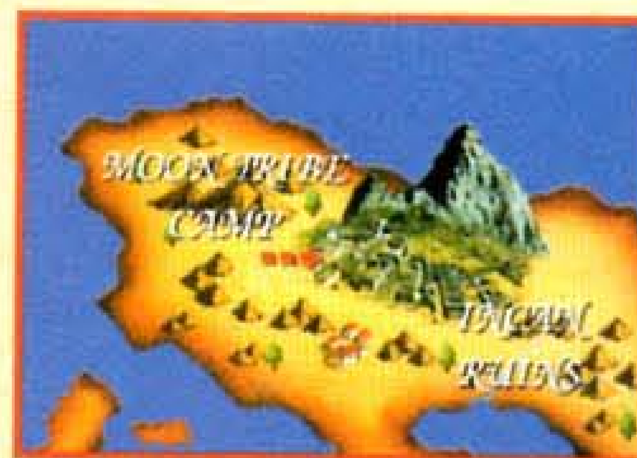
Cuando llegaron, Will habló con los espíritus que vivían allí, los cuales le indicaron el lugar exacto donde se encontraba la estatua. Will se introdujo en la cueva y tras una dura lucha con varios enemigos consiguió recuperar la ansiada estatua.





14

Lilly sabía dónde se debían colocar las dos estatuas. Debían ir a Incan Ruins y colocarlas sobre unos pedestales situados en unos ídolos de piedra. Y allí estaban, en las ruinas de lo que fue uno de los imperios más enigmáticos de la tierra.





15



El interior de las ruinas estaba formado por un complejo laberinto de salas plagadas de enemigos de diversas formas. La habilidad de Will, y sobre todo su inteligencia, jugaron un papel muy importante en aquellas salas en las que debería colocar unas estatuas sobre unos resortes en el suelo, o tocar una melodía con su flauta para descubrir el resorte verdadero...



16

Aunque todo era complejo allí adentro, lo que no se podía imaginar era lo que le esperaba en lo más profundo de las Ruinas, un ser tan despreciable como agresivo: Castoth. Tras una dura lucha, Will descubrió su punto débil, un ojo central que de vez en cuando abría y que fue su perdición.







17

Al terminar con él consiguió acceder a una sala que tenía un pozo. Sin pensárselo dos veces se lanzó dentro, ya que era la única salida posible, y tras un corto viaje cayó sobre algo... La luz comenzó a iluminar la inmensa sala permitiéndole a Will descubrir aquello sobre lo qué había aterrizado. Se trataba de un barco recubierto en su totalidad de oro.

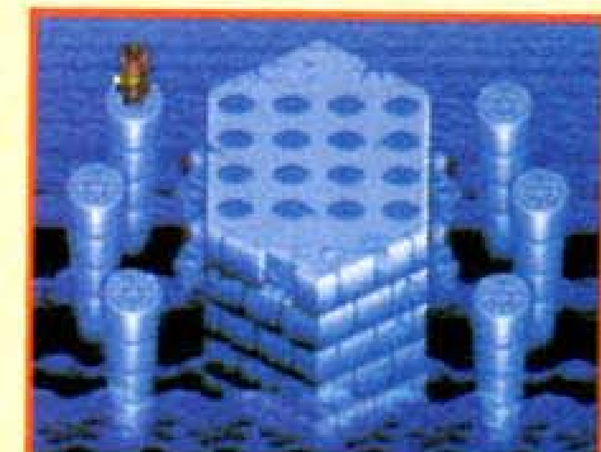




18

Los tripulantes del barco le confundieron con su Rey. Así pudo explorar el interior del barco descubriendo, en la bodega, un cofre que contenía, ni más ni menos, que la primera Estatua Mística.





19



El cansancio de Will era patente. Por suerte había algunas camas y optó por echarse un rato pero... Cuando despertó sus amigos se encontraban en el barco y algo extraño había ocurrido. Todos los tripulantes, que antes le habían confundido con su rey, habían fallecido, y a juzgar por su aspecto, hacía mucho tiempo.



20



Will observó un anillo que tenía la Reina y al tratar de arrebatárselo un inmenso pez comenzó a golpear el casco del barco con enorme furia. Tras un corto y angustioso momento, el barco se hundió y los dos supervivientes, Kara y Will, consiguieron subirse a sus restos. 21 días duró la travesía sobre esas maderas, 21 días muy duros en los que ambos permanecieron juntos, luchando por sobrevivir, hasta que Will cayó inconsciente.



21

Unos días más tarde Will despertó sobre una cama. Habían sido salvados y se encontraban en una pequeña casa situada en





Diamond Coast. Tras agradecerle su ayuda al hombre que allí vivía e informarse sobre sus compañeros, se dirigieron a Freejia, una ciudad que se encontraba a medio día hacia el norte.

22

Al llegar allí Kara se fue a descansar al hotel. Mientras Will indagó sobre sus compañeros, hasta que se enteró de su paradero y de que Erik estaba retenido en una casa en la zona noroeste del pueblo. Tras rescatar a Erik, éste le informó







sobre una vieja mina llamada Diamond Mine en donde había algunos trabajadores retenidos por las fuerzas del mal. A Will no le gustó nada oír eso y se puso en camino hacia la mina.

23





La mina era bastante grande y tenía un sin fin de túneles y pasadizos, eso sin contar con todas las malignas criaturas que allí habitaban. Pero tenía que salvar a esos pobres trabajadores que se encontraban cautivos. Tras una exhaustiva lucha Will logró rescatar a los 8 mineros y en agradecimiento, uno de ellos le enseño una canción: la Melodía de la Memoria.

24



Will regresó a Freejia y se dirigió al Hotel. Allí le aguardaban todos sus amigos, era el momento ideal para tocar, cogió aire en sus pulmones, tocó la canción que le habían enseñado en la mina y... Lance, que sufría de amnesia temporal a causa del naufragio, recuperó milagrosamente la memoria.

25

Más tarde todos juntos se pusieron



en camino a un lugar llamado Neil's Cottage. Allí vivía un inventor muy famoso llamado Neil. Will le contó



todo lo que estaba ocurriendo y éste le indicó a dónde podía ir: Nazca Plain, un lugar en donde los antiguos dibujaron extrañas formas muy parecidas a una constelación que parecía tener la culpa de todo lo que ocurría.

26



Cuando llegaron, todos se pusieron a explorar el lugar. En el suelo había dibujada una extraña marca parecida a un Cóndor. Uno de ellos se dio cuenta de que era, exactamente, el dibujo de la constelación. De repente, Will desapareció ante los atónitos ojos de sus amigos.



27

Will apareció en Sky Garden, habló con unos personajes que pertenecían a Moon Tribe y le dijeron lo que debía hacer. Debía localizar, en el inmenso jardín, las cuatro bolas de cristal que le permitirían hallar al guardián de la segunda Estatua Mística.







28





Al fin encontró al guardián. Viper, que así se llamaba, tenía una gran movilidad debido a sus alas. Sus ataques se limitaban a unas plumas, fáciles de esquivar, y a unos cuantos disparos. Cuando Will terminó con él, se le planteó un nuevo problema. La plataforma sobre la que estaba se encontraba en las nubes y al ser destruido Viper, ésta comenzó a caer al vacío.



29



La única posibilidad que tenía Will era saltar al vacío y confiar en que Neil pudiese recogerle con su aeroplano... y así sucedió.
Luego pusieron rumbo a la legendaria isla de Mu, pero desgraciadamente el avión cayó al océano antes de llegar.

30

Will y los demás consiguieron alcanzar Sea Palace, aunque no lo hicieron juntos. Cada uno terminó en una parte del Palacio, así que Will comenzó a buscarlos. A quien primero encontró fue a Lilly.
Mientras continuaba su búsqueda, pudo oír en algunos puntos del Palacio una voz que les susurraba algo sobre una fuente y una piedra para purificar su agua.





31

El efecto de la piedra fue milagroso. Una vez hubieron conseguido purificar el agua de la fuente, la gente que habitaba el Palacio apareció de la nada. Ahora sólo les restaba abandonar el Palacio y para ello, uno de los habitantes les entregó la Llave para poder salir.



32

La salida de Sea Palace conectaba directamente con la isla de Mu. Una extraña tierra llena de pasillos que se entrecruzaban, zonas completamente sumergidas y extraños enemigos de piedra. El objetivo: encontrar dos Estatuas de Rama para poder salir de allí.







33

Una vez que las encontró, Will localizó la sala donde debía colocarlas sobre unos pedestales, siendo así transportado a un extraño lugar lleno de ídolos. Uno de ellos le dio acceso a Will a la sala del guardián de la isla de Mu.





34







Bueno... más que guardián, guardianes. Dos enigmáticos vampiros esperaban a Will, pero eso no era todo, tenían a Erik preso y atado a una bomba que explotaría en 130 segundos. ¡No había tiempo que perder, debía destruir a los vampiros rápidamente!.

35



Tras conseguirlo, Will y los demás se reunieron y escaparon del lugar a través de una cueva. El viaje por el subsuelo duró varios días, y allí, sumidos en la oscuridad, el tiempo se hizo una eternidad.



36

Al fin vislumbraron la salida y corrieron hacia ella. Habían aparecido en Angel Village, un lugar en el que sus habitantes, sólo mujeres, vivían en unas casas construidas bajo tierra debido a la luz solar. Si la luz del sol las tocaba, morían irremediablemente.





37





Al llegar, Kara desapareció y una de las mujeres le dijo a Will cómo podía encontrarla: "Sigue el túnel del viento hasta que oigas el agua de la catarata".

38

Y en efecto, tras descubrir el enigma de la mujer descubrió la casa del pintor. Una de las puertas conducía a un pasillo en el que Will, debía resolver 4 rompecabezas si quería encontrar a Kara. La tarea de observación fue un poco complicada, pero al fin lo consiguió. Al volver a la sala del pintor, éste había desaparecido dejando en su lugar un autorretrato y un cofre que contenía el Magic Dust.





39

En una habitación cercana, Will encontró un retrato de Kara, y con la perspicacia que le caracteriza, utilizó el último objeto encontrado consiguiendo así liberar a Kara del hechizo que la mantenía recluida en el cuadro.





40

Nuevamente estaban todos juntos y eufóricos, pensando en su próximo destino: Watermia, una bellísima ciudad construida sobre el agua del mar.





41

Cuando llegaron a ella, Lance encontró a su padre en una de las casas, pero no como lo esperaba encontrar. Sufría de amnesia y no recordaba nada, ni siquiera a su propio hijo.



42

Lance se enteró de que en Great Wall se encontraba el remedio para su padre. Así, y después de celebrar el cumpleaños de Lilly, la anfitriona y Lance se reunieron a escondidas y se marcharon al lugar que les habían indicado. En Watermia dejaron una carta indicando el motivo de su marcha. Cuando Will la leyó, marchó hacia la Muralla temiendo que les pudiera ocurrir algo.





43

Will estaba en lo cierto. La Muralla era un lugar inhóspito y salvaje. Por suerte localizó en seguida a Lilly, antes de que pudiera ocurrirle nada.

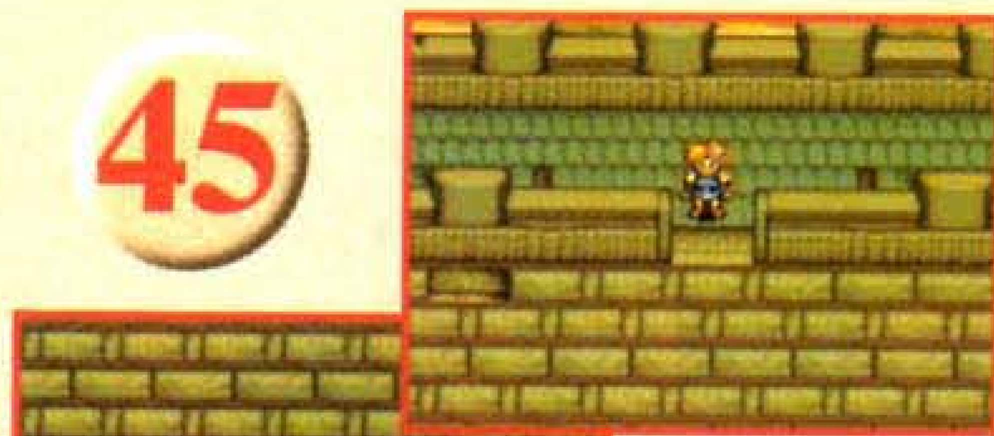


44 Pero no todo era malo en este lugar. Will encontró una puerta que comunicaba con el Espacio Oscuro, donde consiguió un nuevo poder.





45



Al final de la Muralla había una abertura por la que Will saltó, ya que era el único camino posible, y cayó sobre arena. Aquella arena era extraña y parecía presagiar algo malo...

46 Y en efecto, así era. Will había caído en los dominios de un enorme gusano llamado Sand Fanger. Al parecer, llevaba bastante tiempo sin comer y pretendía que Will fuese su almuerzo. El único punto débil que Will localizó fue la cabeza, lo cual complicaba las cosas debido a la velocidad con que se movía y a la pequeñez de su cabeza.







47 Tras terminar con el gusano, Will continuó su camino y encontró a Lance, que por su suerte se encontraba sano y salvo y con el remedio para su padre. Después, los tres regresaron a Watermia.



48



Will sabía que la única forma de salir de allí, era conseguir algunos Kruks para cruzar el desierto. Will retó a uno de los habitantes a jugar a la Ruleta Rusa, aunque con una pequeña variante: en Watermia en vez de pistolas se usaban botellas con veneno.



49



Inevitablemente la inteligencia de Will y, por qué no, un poco de suerte, hicieron que ganase la prueba y que consiguiera transporte para llegar a la ciudad de Euro.



50 Una vez en la ciudad de Euro, Will visitó a Rofsky y a Erasquez, dos ancianos que le indicaron su próximo destino: Mountain Temple. Allí debía encontrar una tetera, de la que se decía tenía poderes mágicos.





51 Cuando Will llegó al Templo, se dio cuenta de que no iba a ser una tarea fácil. El interior era una especie de bosque gigante: ramas, setas, insectos... todo era de un tamaño desmesurado. Para poder alcanzar su objetivo, primero debía localizar unos champiñones que le permitirían cruzar zonas completamente inaccesibles.





52 Tras muchas vueltas por el complejo laberinto, al fin logró encontrar el cofre de la tetera, pero aquélla parecía una tetera normal y corriente...



53 Will regresó a la ciudad de Euro y fue a la Mansión de Rolek. Utilizó la tetera para servir a los parientes de Neil, y de repente éstos se transformaron en espíritus de la Tribu de la Luna. Después Neil decidió ir a Native's Village, y por supuesto los demás le acompañaron.







54 Cuando llegaron, se encontraron un poblado totalmente desierto, no había ni rastro de sus habitantes. Will y los demás aprovecharon la ocasión y se metieron en una de las casas abandonadas para descansar tras el largo viaje. Pero mientras dormían, llegaron los nativos y los apresaron. Encendieron un fuego en medio del campamento, y se pusieron a danzar. Todo parecía indicar que iba a haber un festín y que el plato principal iban a ser ellos tres.



55 De pronto, Hamlet, el pequeño cerdito de Kara, se acercó a ella, la miró con cara triste, se dió la vuelta y, ante los atónitos ojos de todos los presentes, se arrojó al fuego. Al momento apareció un espíritu de entre las llamas, era la madre de Will que los avisó de que el tiempo se estaba agotando. Además le dijo a Will que consiguiese las Estatuas Místicas y luego fuese a la Torre de Babel.







56 Uno de los nativos le indicó a Will cómo llegar a un extraño palacio que se encontraba al norte del poblado. El lugar estaba gobernado por horrendas criaturas semihumanas y bastante agresivas. La aventura se complicaba bastante para Will.

57 Will se internó en el interior del Palacio con sumo cuidado. En uno de los jardines, encontró unas gafas de sol. Cuando trató de acceder al segundo piso una luz cegadora le impedía ver nada, entonces sacó sus gafas del bolsillo y se las puso. Todo volvió a la normalidad y pudo continuar su camino.







58 En lo más profundo del Palacio se encontraba un objeto llamado Gorgon Flower que, según decían los antiguos, tenía poderes mágicos. Will se apresuró a cogerlo y regresó a Native's Village.

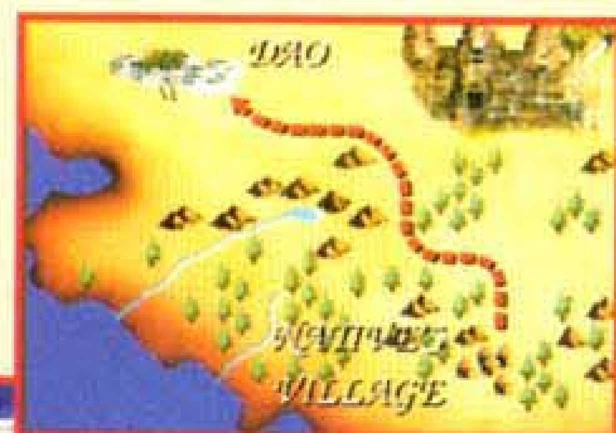


59 Una vez allí, entró en la casa de la derecha. En su interior había tres estatuas. Will se acercó, utilizó el Gorgon Flower y, una por una, recobraron la vida. Ciertamente ese objeto poseía poderes. Los nativos le agradecieron a Will lo que había hecho y le indicaron el modo de llegar a Dao.





60 Dao, era una peculiar ciudad situada en medio del desierto y bañada por un oasis situado en la zona noreste.





61 Allí, Will se encontró con Neil. Este se había enterado de la situación de la quinta Estatua Mística. Se encontraba en el interior de una antigua pirámide, tumba de algunos faraones y hoy propiedad de los espíritus, situada al norte de la ciudad.





62 Un laberinto de pasillos, escaleras y trampas formaban el interior de la pirámide. Will tuvo que localizar 6 losetas, cada una con una extraña inscripción, para, posteriormente, colocarlas en una especie de mosaico situado en la pared de una de las salas.





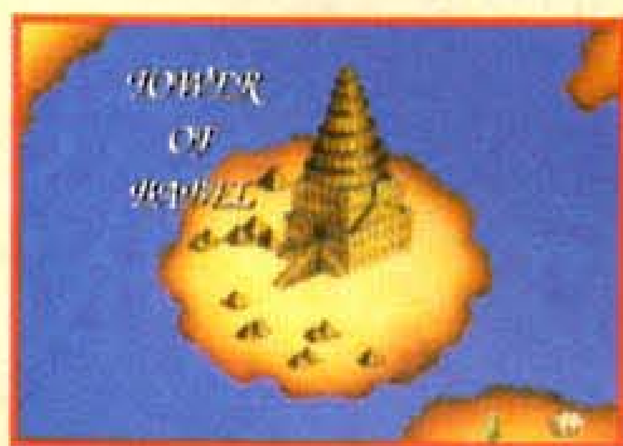
63 Al completar el jeroglífico, Will descubrió el acceso a la sala donde se hallaba Mummy Queen. Mummy Queen era el espíritu de una faraona que al ser golpeada por Will, se dividía en varios entes que pululaban por la sala para volver a su forma original momentos después. Al destruirla Will obtuvo la quinta Estatua Mística.







64 Después regresó a Dao para hablar con Neil. Este había construido un nuevo aeroplano para llevar a Will hasta la Torre de Babel. La Torre se encontraba en medio del océano en una solitaria isla, y precisamente allí, estaba también la última Estatua Mística.



65 La Torre era enorme, se perdía entre las nubes.
Will entró, avanzó con paso firme y al ir a atravesar la puerta de los rayos, éstos le lanzaron hacia atrás descubriéndole el Crystal Ring del Rey Edward. Gracias a él pudo atravesar la puerta.



66 En las sucesivas salas tuvo que enfrentarse a cada uno de los guardianes que anteriormente había destruido. No le resultó difícil, ya que conocía las tácticas de cada uno.





67 La recompensa de Will por haber terminado con todos fue, precisamente, la última Estatua Mística. Con ello había completado la búsqueda de las estatuas. Pero todavía le quedaba encontrar la fuente de maldad que estaba dominando el planeta. En la parte más alta de la Torre encontró a los espíritus que le habían ayudado durante su aventura, incluyendo a su padre. Todos juntos se fundieron en Will transformándole y preparándole para la lucha final.



68 Tras un corto viaje por el espacio Will se encontró, por fin, con el causante de todo este revuelo: Dark Gaia. Inicialmente se encontraba camuflado en la atmósfera del cometa, aunque al final tuvo que dar la cara y enfrentarse a Will. La lucha fue encarnizada, los dos usaron todas las artimañas posibles hasta que, una vez más, el mal fue destruido.











La paz regresó al planeta -que inicialmente estaba formado por unas cuantas pequeñas islas- cambió su forma para mostrarse tal y como es ahora la Tierra.
Will y Kara tuvieron que comenzar una vida nueva, amoldarse a las costumbres del mundo actual, ir a la escuela... pero esa es otra historia.







EL POZO DEL INFIERNO

Las leyendas han existido desde que el hombre es hombre, perdurando a través de los tiempos, pasando de generación en generación y de boca en boca. Una de esas leyendas, describía un mundo dividido en dos tierras: una gobernada por humanos y la otra por demonios. Todos vivían en paz, hasta que un día, en el reino de los demonios, cayeron seis piedras mágicas del cielo. Seis piedras que proporcionarían un increíble poder a quien las poseyera. La lucha por conseguir las piedras, terminó en una cruenta guerra. Al final, un demonio llamado Firebrand, consiguió reunir todas las piedras, pero en su última batalla había sido herido y Phalanx, el más perverso demonio de todo el reino, le acechaba en las sombras. Phalanx aprovechó la ocasión para apoderarse de las piedras. Firebrand juró vengarse. Ha llegado la hora, es el momento de recuperar las piedras y restaurar la paz en el reino.

FASE 1

Bosques siniestros, valles tétricos, demonios, fantasmas... ¡No te asustes!, esto es sólo el principio. Aprovecha esta fase para aprender a manejar a Firebrand con toda exactitud.







El inevitable enfrentamiento. La mejor manera de comenzar tu aventura. Aunque este dragón es única y exclusivamente de entrenamiento, te servirá para hacerte una idea de lo que te espera.

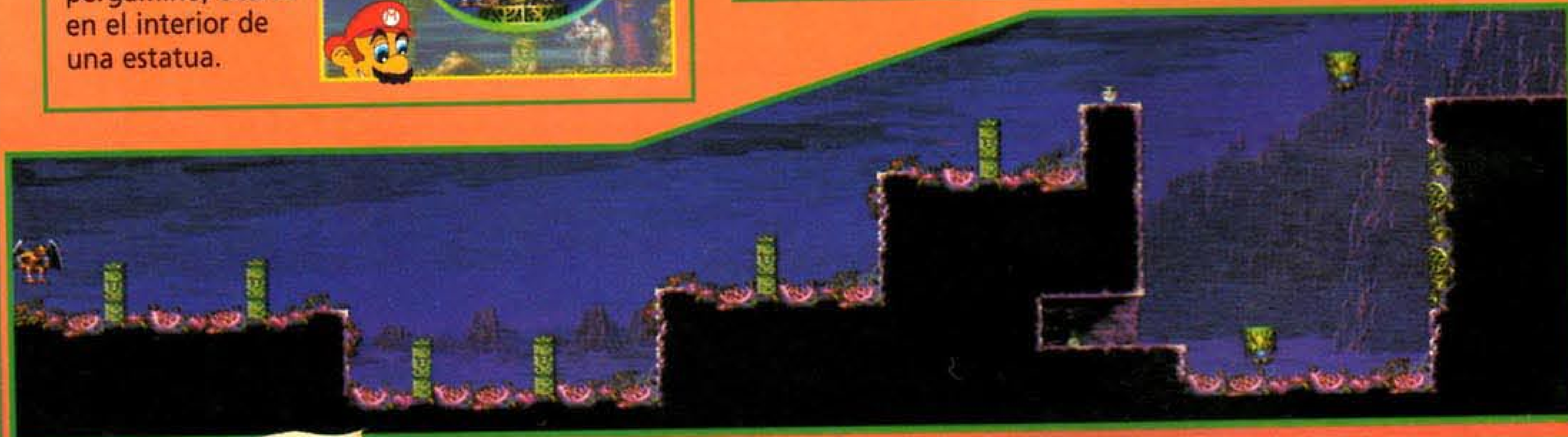




Procura romper todo lo que puedas. Te aguardan muchas sorpresas a lo largo del reino... sorpresas como ésta: Un pergamino, oculto en el interior de una estatua.

Y otra sorpresa, aunque en este caso estoy seguro de que no será de tu agrado. ¡No vas a tener siempre la suerte de encontrar las cosas buenas para ti!.







Rastrea cualquier pared o abismo. Las cosas útiles, como esta pócima, se encuentran en los lugares más recónditos.







Se acabaron los entrenamientos. El primer enemigo real te espera. Tendrás que ser muy hábil a la hora de escapar de sus "picados" y de las bolas de energía, aunque estas últimas son tu menor preocupación. Como siempre, obtendrás tu recompensa al derrotarle, en este caso conseguirás la Piedra de la Tierra.

TRAJES Y DISPAROS





Fuego.- Esta es la gárgola más común. Su disparo tiene un largo alcance, pero tiene poco poder de destrucción.







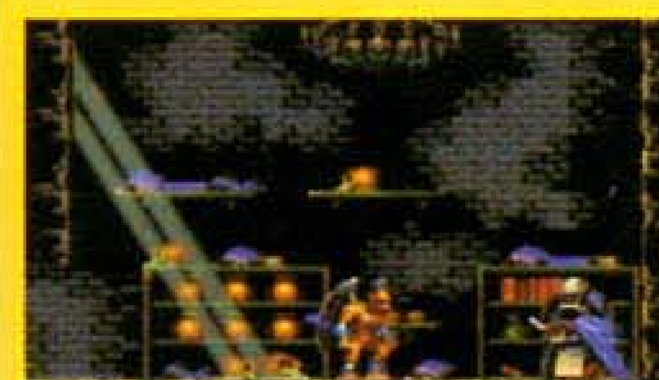
Buster.- Gracias a esta arma, Firebrand podrá destruir ciertas paredes y descubrir zonas ocultas.



FASE 2

Extrañas casonas habitadas por espíritus errantes, cementerios de los que los muertos quieren escapar y extraños e inimaginables seres te aguardan en esta nueva etapa.









Aquí localizarás las casas de los hechiceros. En ellas podrás comprar pociones mágicas, hechizos e incluso información sobre alguno de los talismanes que posees.





Pronto descubrirás que las cosas no son lo que parecen. Como en este caso, en el que tras una fuente de aspecto normal y corriente, vas a encontrar un interesante pasadizo secreto.





Uno de estos dos enemigos te recompensará con el disparo Buster, pero ¿cuál de ellos será?



FASE 3

Te adentras en el bosque del olvido. La leyenda dice que aquél que se adentra en este bosque, corre el riesgo de desaparecer y ser olvidado para siempre. ¿Eres capaz de arriesgarte?.



Fíjate bien en cada palmo de terreno, algunas salidas secretas no están ocultas, sino que se encuentran camufladas con el decorado como en este caso.

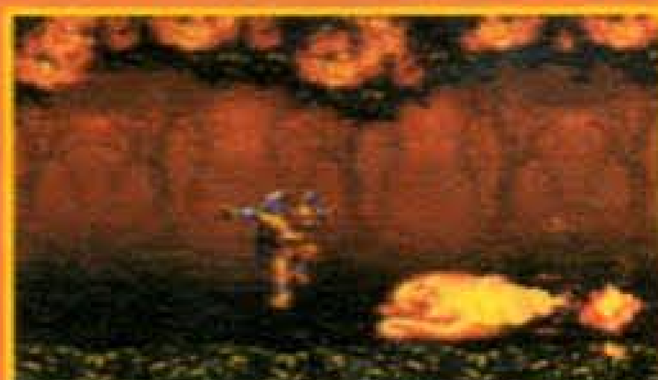


La mayoría de las puertas secretas te conducen a nuevos caminos, y algunas te comunican con salas en las que podrás recoger algún item.









Siempre es malo jugar con fuego, y para corroborar el dicho, nada mejor que fijarse en lo que le pasará a este enemigo cuando termines con él.









Tornado.- Algunas veces tendrás que utilizar plataformas para ascender a lugares poco accesibles.





Garfio.- Lo podrás utilizar para trepar por peligrosas paredes.



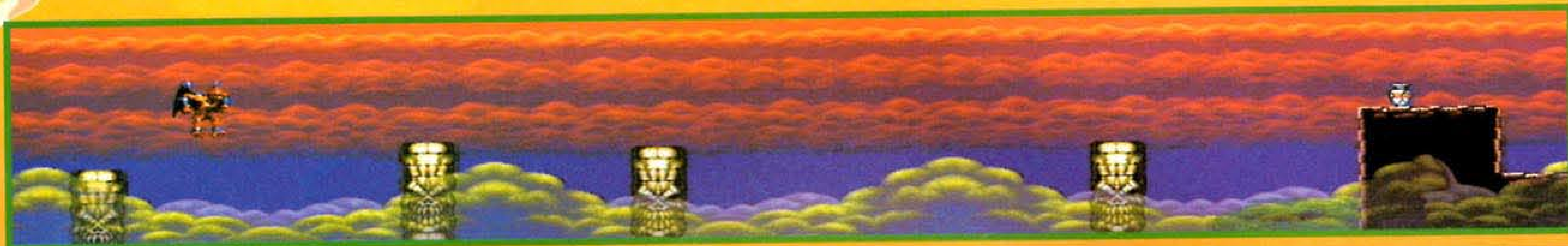


Fuego del Demonio.- Tiene el más alto poder de destrucción, es mortal para cualquier demonio.



FASE 4

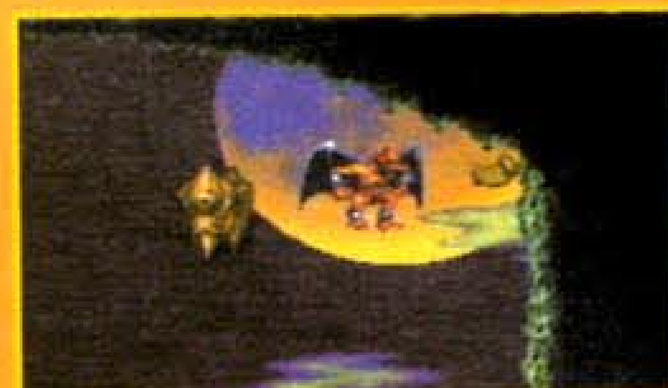
Has llegado a las Torres Malditas. Aquí vas a comprobar tu habilidad en el arte de volar. En todas las zonas exteriores sopla una ventisca capaz de arrastrarte caprichosamente. ¿Podrás mantenerte en el aire?





Una vez más localizarás un item especial en el interior de una estatua, en este caso se trata de un talismán.





Gracias a las corrientes de aire, podrás recoger este pergamino. Seguramente te será muy útil más adelante.





De nuevo nos enfrentamos al terrible Arma. Este demonio, que es el encargado de custodiar las piedras mágicas, te dará la Piedra del Aire si logras terminar con él. Básicamente su ataque es muy similar al que utilizó la primera vez, sólo que ahora usará su habilidad para crear remolinos de aire.



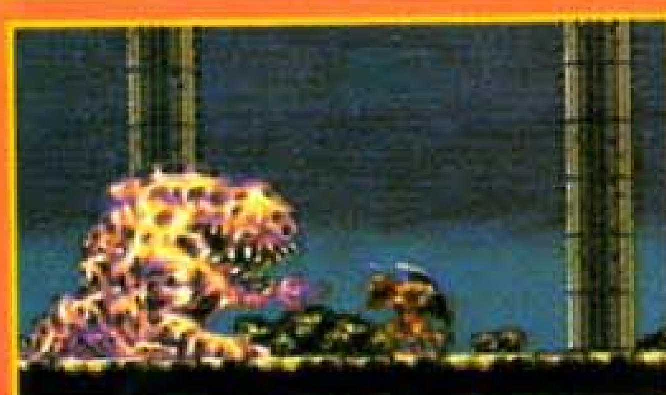


FASE 5

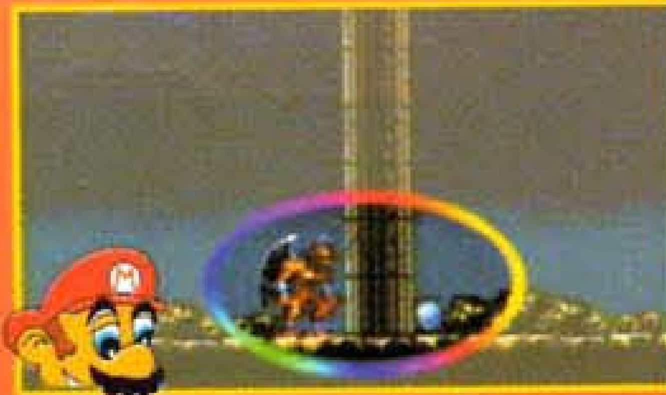
Este palacio fue en otros tiempos el hogar de algunos reyes. Hoy se encuentra prácticamente derrumbado y en su mayoría sumergido en el agua. Muchas de las trampas que se construyeron entonces para los intrusos siguen activas. ¡Ten mucho cuidado!.



Gracias a la Piedra del Agua podrás sumergirte sin problemas en las zonas acuáticas. También allí hay cosas útiles para ti.







Esta masa viscosa te va plantear más de un problema, debido a su alta resistencia ante tus armas. Aunque no te va a atacar directamente, de vez en cuando te lanzará alguno de sus secuaces para que lo hagan por ella. Al destruirla, obtendrás la Piedra del Agua.

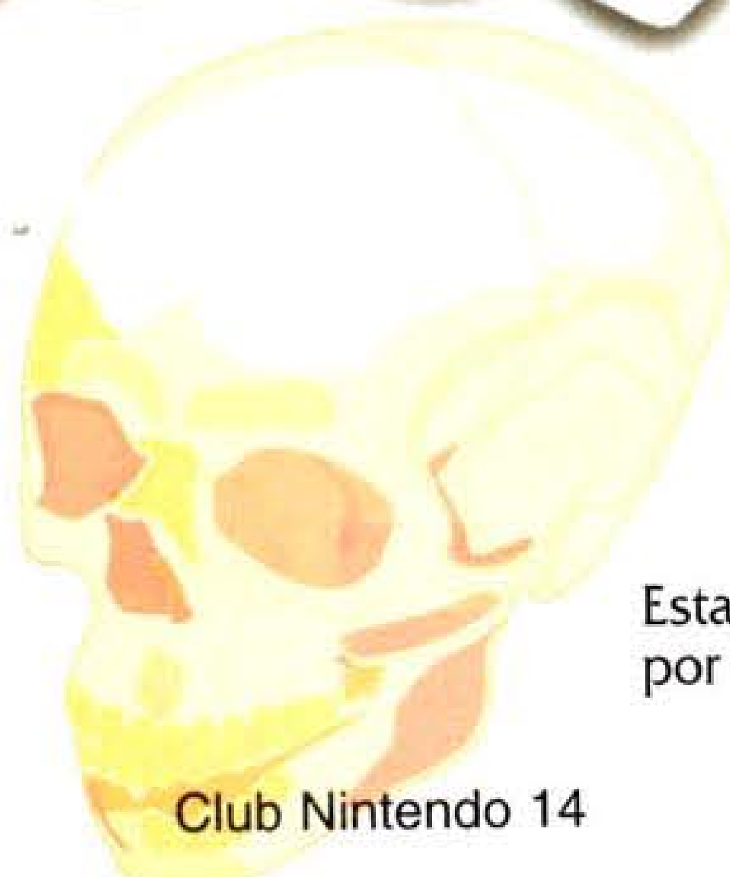
Y cómo no, también hay enemigos. Esta vez te vas a enfrentar a una caracola gigante, con



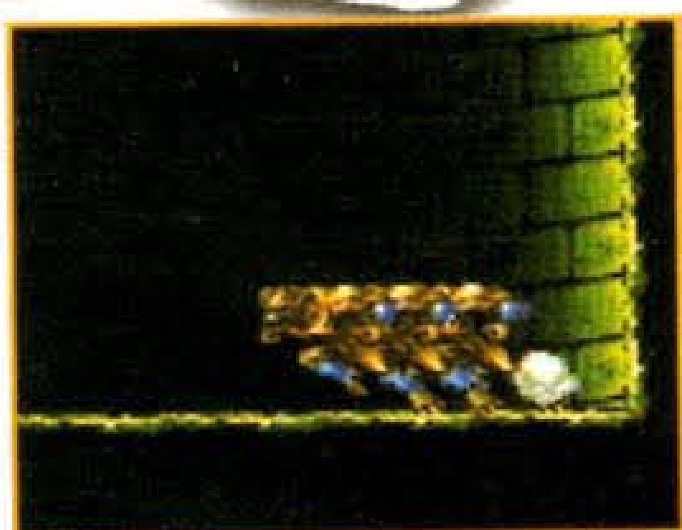
poder para provocar corrientes marinas. ¡Espero que seas un buen nadador!.











Esta piedra le dará a Firebrand el poder para correr por el suelo y destruir estatuas.







Cuando tengas esta gárgola podrás ascender mucho más y más rápido que con otros medios.



FASE 6

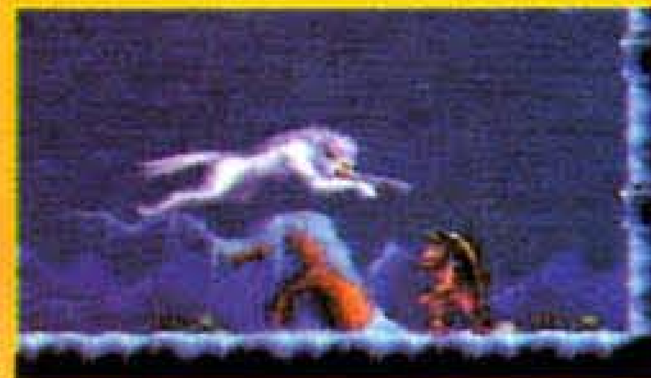
El mundo de hielo te aguarda. Un lugar en el que nadie puede vivir, bueno... nadie, nadie, no. Todavía hay algunas criaturas malignas que soportan todo este frío.



Aquí el suelo está congelado y Firebrand se resbala y patina sobre él. Así, lo mejor que puedes hacer es ir volando la mayor parte de la fase.



Esta bestia de las nieves te planteará algún que otro problema, sobre todo a causa del hielo. Evita su gélido aliento y dispara lo más rápido que puedas. El final está cerca.







Una vez más, Arma aparece para combatir contra ti. Aún no ha conseguido vencerte. ¡Quién sabe si lo hará en esta ocasión!. Pero por si sales ileso del combate, te diré que conseguirás la Piedra del Tiempo.



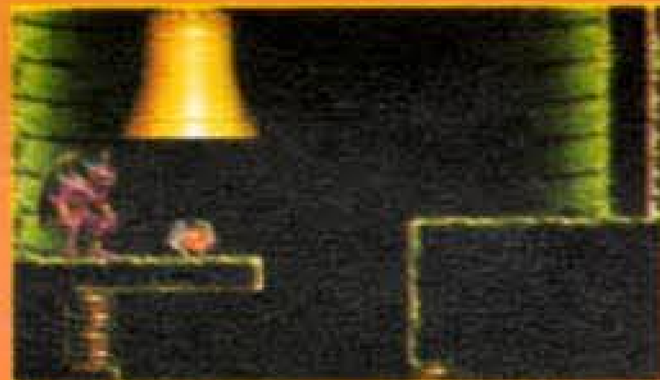


FASE 7

Al fin has conseguido alcanzar el castillo de Phalanx. Aunque es el último lugar que vas a visitar no es el más difícil. Pero, ¡no nos engañemos! el enemigo que te aguarda al final es para pensárselo dos veces.

Esta campana, situada en lo más alto de la torre, guarda una sorpresa en su interior.





Cuando avances por el tejado, explóralo minuciosamente. Hay una entrada secreta que guarda el último talismán.





Phalanx, el combate final. El demonio más poderoso de este reino va a tratar de destruirte. El sabe que has conseguido casi todas las piedras y que eres un peligroso rival. Ten mucho cuidado y vigila detenidamente sus movimientos.







FASE SECRETA

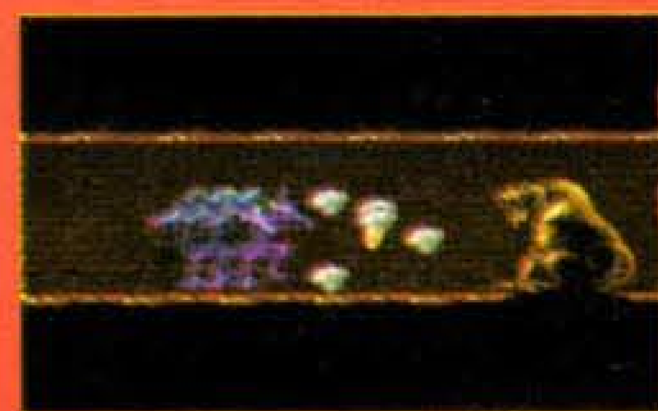
Aunque puede parecer que el juego ha terminado, no es así.





Si te fijas atentamente en tu inventario, verás que te falta una Gárgola y una de las Piedras Mágicas, en concreto la Piedra del Cielo.





También falta un castillo que en el juego normal no se puede encontrar.

Y por supuesto, falta el enemigo final. Pero todo esto no se puede ver ni conseguir sin un Password. Un Password que nosotros tenemos y que está a tu disposición en nuestro teléfono de Trucos.







Las zonas acuáticas son peligrosas para Firebrand, pero esta gárgola le permitirá entrar en ellas y sentirse como pez en el agua.



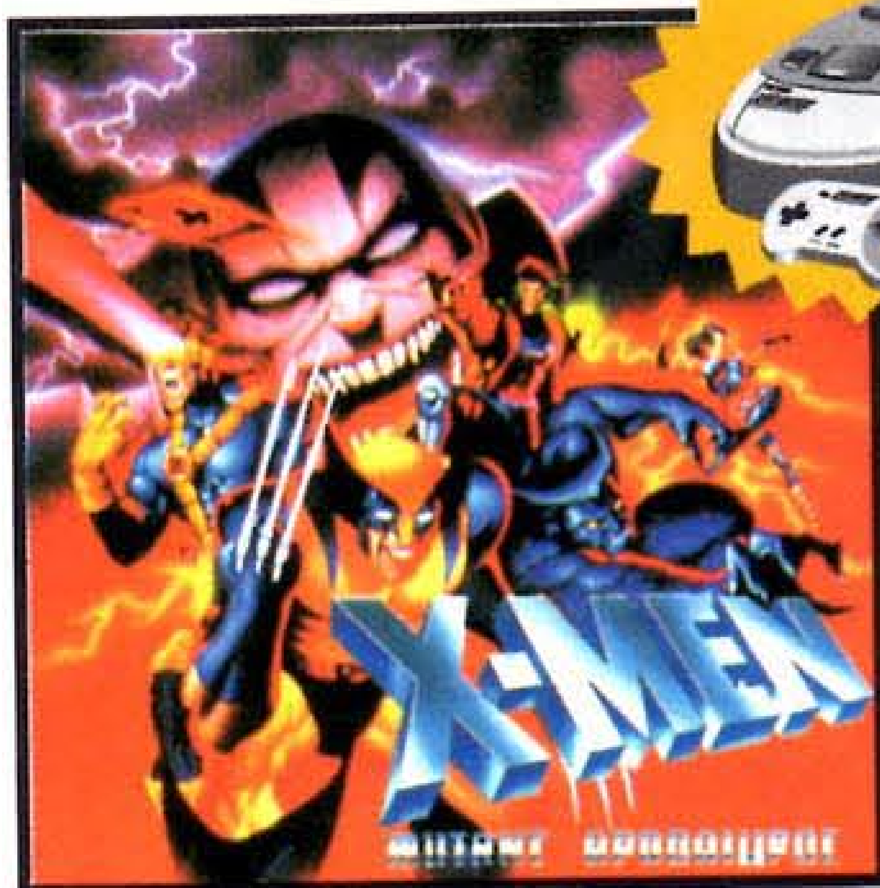


Frena el paso del tiempo y le dota a Firebrand de una piel mucho más dura, que le protege más de los ataques enemigos.





La gárgola más poderosa de todo el reino. Es una mezcla de todas las anteriores y con un poder increíble. Sólo la encontrarás en el NIVEL SECRETO.





APOCALIPSIS MUTANTE

La raza de los mutantes posee un increíble poder a causa de una transformación genética...

...Hace poco tiempo, en una vigilancia de rutina sobre la isla Genoshan, Charles Xavier descubrió la presencia de Apocalypse, uno de sus más antiguos y mortales enemigos. Al parecer, era el encargado de controlar a la población mutante de la isla.





Según los últimos informes, cientos de mutantes estaban desapareciendo. Todo parecía indicar que Apocalypse estaba tramando algo siniestro. Había que detenerle antes de que fuese tarde. Para esta misión nadie mejor que...



Objetivo: Liberar a todos los mutantes presos en la isla Genoshan y destruir a Apocalypse.





Una vez en la isla, Psylocke se encarga de la maniobra de distracción atacando la ciudad.



Mientras, en otro punto de la isla, Gambit intenta dejar fuera de combate la base militar.











Psylocke se acaba de encontrar con algo que no entraba en sus planes, un enorme centinela que le impide el paso.



La misión de Wolverine consiste en acceder a la factoría de centinelas y destruir la cadena de montaje.







Cyclops debe localizar y destruir la red de suministros. Se sabe que se encuentra en algún lugar próximo a este bosque.





Al fin Wolverine encuentra al responsable de la factoría.





Mientras tanto, Cyclops ha localizado la línea de suministros y el vehículo de transporte.





Beast tiene que acceder al sistema informático para averiguar el paradero de los mutantes presos.





Los datos del ordenador nos han revelado que los prisioneros están en una mina situada en el bosque, pero éstos están incompletos y no sabemos la posición exacta de la mina. Hay que separarse y buscarla.











Al fin hemos localizado la posición de la prisión mutante. La entrada a la prisión se encuentra muy bien protegida por Tusk y sus vasallos. ¡Tened cuidado!.











Una sorpresa más le espera todavía a Wolverine: Apocalypse.







Hemos descubierto que el verdadero responsable de todo esto es Magneto. Un mutante con peligrosos deseos de grandeza. ¡Hay que destruirle!. Pero antes tendréis que deshaceros de sus secuaces...



...Omega Red y...





Juggernaut.





Muy bien X-Men. Magneto ha huido a su estación espacial. Seréis transportados a ella. ¡Terminad con él!.










¡Lo habéis conseguido! Al fin podemos descansar tranquilos. La humanidad está a salvo. Volved a la Base X-Men, vuestra próxima misión os espera.

D I A D I M A

007 LICENCIA PARA JUGAR EN SUPER NINTENDO



En estos momentos se está ultimando el rodaje de GOLDENEYE, la última película de 007, que va a contar con un nuevo y atractivo protagonista: Pierce Brosnan. Esta noticia, que tanto gustará a los seguidores del cine de aventuras, también sorprenderá gratamente a los amantes de los videojuegos, puesto que Nintendo ha llegado a un acuerdo con EO Productions, por el que ha adquirido los derechos para desarrollar y distribuir a nivel mundial un videojuego basado en Goldeneye. El acuerdo también incluye el uso de la imagen del protagonista de la película como "actor" principal del videojuego. El juego utilizará la tecnología Avanced Computer Modeling (ACM), la misma que se empleó para la realización de Donkey Kong Country. Se desarrollará con las mismas técnicas que empleó Silicon Graphics para Terminator, Parque Jurásico y Forrest Gump. El lanzamiento del juego está previsto para Navidades de 1995, coincidiendo con el de la película.

LIBRO DE PISTAS PARA ILLUSION OF TIME



Seguimos con más noticias "positivas" sobre Illusion of Time. Después de comunicaros que esta gran aventura para Super Nintendo iba a llegar a nuestro país, de la mano de Nintendo España y traducida al castellano, nos complace anunciaros que el juego se venderá en una caja especial, mucho más grande que las habituales, puesto que incluye un manual especial, que podríamos denominar libro de trucos, el cual contiene información de lo más valiosa: cómo salir de "atascos", ayudas para encontrar objetos claves, mapas...
Así, los expertos aventureros podrán comprobar la valiosa información que contiene este manual, y los que todavía no se han atrevido a jugar con aventuras, ahora tendrán una oportunidad de oro para hacerlo.

MARIO TAMBIEN EN VIRTUAL BOY

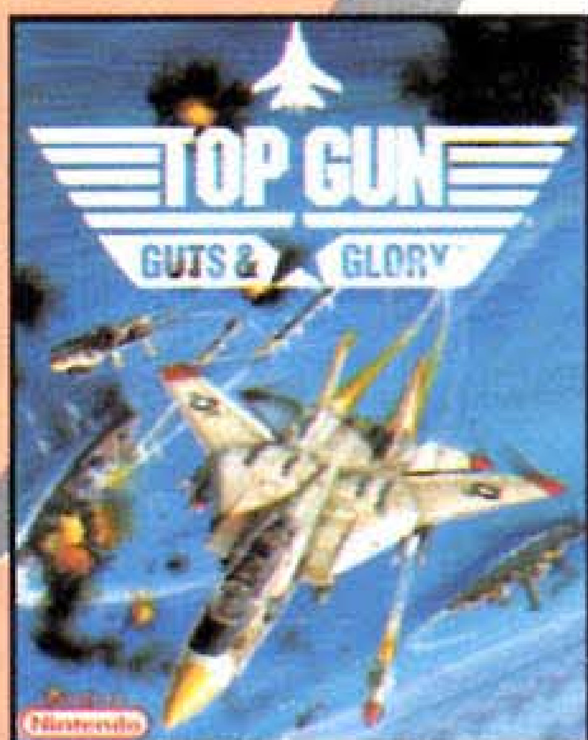
La prensa quedó asombrada con Virtual Boy por la variedad y calidad de los juegos que se presentaron en el pasado CES de Las Vegas para esta prodigiosa consola. Títulos como Road Racer (un juego de Fórmula 1 de acción rápida y fluida), Vector Blaster (un simulador de vuelo con bastante similitud a Starwing) y Teleroboxing (un juego de lucha de robots en perspectiva de primera persona), sorprendieron a toda la prensa especializada. Pero, sin duda, la estrella absoluta fue un juego de Mario, todavía sin nombre definitivo, que en estos momentos se está elaborando para Virtual Boy. Se trata de una magnífica aventura, parecida a "Zelda", en la que Mario conversa.
Además, Hudson Soft anunció que está trabajando en nuevos juegos para Virtual Boy, y sabemos que son muchas las compañías que van a seguir su ejemplo desarrollando nuevos productos para esta última maravilla de Nintendo.

COCTEL DE NOTICIAS

- La última sorpresa de Konami tiene un nombre : Castlevania X, será la continuación de Castlevania IV y promete convertirse en uno de los juegos del año para Super Nintendo.
- Por su parte, Ocean planea también la versión para Super Nintendo, de una película que se está filmando en la actualidad: Waterworld (protagonizada por Kevin Costner). Este juego también será versionado para Nintendo Ultra 64 convirtiéndose, de este modo, en el primer título de la compañía para esta consola.
- Namco está preparando un lanzamiento doble, es decir, para GAMEBOY y para SUPER NINTENDO. Se trata de un nuevo y original "pac-man" llamado Pac in Time.
- Lucas Arts, sin duda una de las compañías de videojuegos más populares del mundo, ha dado luz verde a un nuevo lanzamiento en el que lleva trabajando más de un año: Metal Warriors.
- Wonder Project J. es una nueva e increíble aventura que ha realizado Enix para Super Nintendo. La gran calidad de sus gráficos hacen que parezca que "la Super", al igual que ocurría en Donkey Kong Country, hubiera duplicado por sí sola su tecnología.
- Si os hablo de la compañía Scotland, probablemente no os suene de nada, pero si os digo que éstos son los creadores de Lemmings y Unirally, ¿a que ya me váis entendiendo?... Bien, pues sabemos que están trabajando en un proyecto secreto para NINTENDO ULTRA 64. Todavía no os podemos adelantar nada, pero, ya estamos investigando porque "la cosa promete".
- Y para finalizar, nada mejor que un poquillo de mezcla explosiva, es decir, de cine y videojuegos. Stallone está rodando en estos momentos, JUDGE DREEDD, una película de trepidante acción que se convertirá en juego para SUPER NINTENDO y GAMEBOY de la mano de ACCLAIM. ¡Ah! y no olvidéis que Mortal Kombat, Double Dragon y Street Fighter, estarán pronto en la "gran pantalla cinematográfica".

UN JUEGO DE PELICULA PARA NINTENDO ULTRA 64

El hecho de que las principales compañías de programación estén desarrollando juegos para Nintendo Ultra 64, demuestra que el software de ésta, ya de por sí increíble máquina, va a ser otra de sus grandes ventajas frente al resto de sus competidores. Por supuesto, Spectrum Holobyte no ha querido quedarse atrás y ha llegado a un acuerdo con Nintendo para realizar una nueva versión de su simulador TOP GUN para NINTENDO ULTRA 64. El juego estará basado en esta exitosa y famosa película, pero incluirá nuevos personajes, nuevos niveles de juego y unos gráficos realmente impresionantes. Se prevé que el título esté disponible a la vez que NINTENDO ULTRA 64 a finales del presente año.



PROYECTO SECRETO PARA NINTENDO ULTRA 64

Shigeru Miyamoto, el creador de Mario y Zelda, se encuentra en EE.UU trabajando con la compañía Paradigm Simulation, una especialista en 3D que habitualmente colabora con Silicon Graphics, en un proyecto secreto para NINTENDO ULTRA 64. Paradigm desarrolló para Silicon Graphics un simulador de vuelo hiperrealista, así pues, y aunque todavía no hay ninguna confirmación oficial sobre el proyecto, todos los indicios señalan que el título en el que están trabajando va a tratarse de un simulador de vuelo, probablemente de una especie de PILOTWINGS II.



MORTAL KOMBAT III :

EL COMBATE CONTINUA



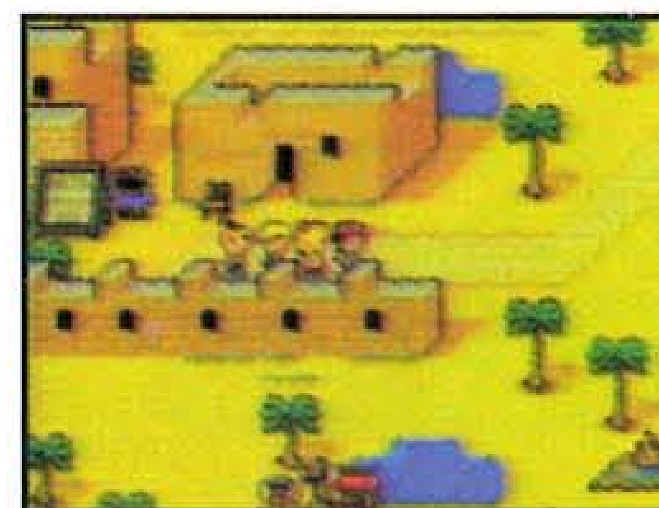
Tras muchos meses de intensos rumores sobre el posible lanzamiento de una tercera parte de Mortal Kombat, sin duda, uno de los arcades de lucha con mas éxito en el mundo de los videojuegos, nos satisface mucho comunicaros que Mortal Kombat III ya es una realidad. El proyecto se ha llevado realmente en secreto, pero aún así os podemos anunciar que se ha confirmado su EXCLUSIVIDAD CON NINTENDO, apareciendo en diversos formatos, incluyendo una esperadísima versión para NINTENDO ULTRA 64. El juego contará con 16 personajes, de los cuales 7 ya son conocidos y 9 aparecen por primera vez. Tendrá mas fatalities, nuevos movimientos y por supuesto, la modalidad de dos jugadores. Seguiremos informando.





MAS AVENTURAS PARA SUPER NINTENDO

Earth Bound es el nombre de un nuevo título que seguro, va a encantar a los amantes del género de aventuras, porque está muy en la línea de juegos como The Legend of Zelda o The Secret of Mana. Tendrá 24 Megas y será para un solo jugador. El ambiente del juego es futurista y los jugadores tendrán que investigar fenómenos sobrenaturales y desconocidos. Esta nueva aventura para Super Nintendo será ideal para principiantes, pero también gustará a los más iniciados en este tipo de juegos.

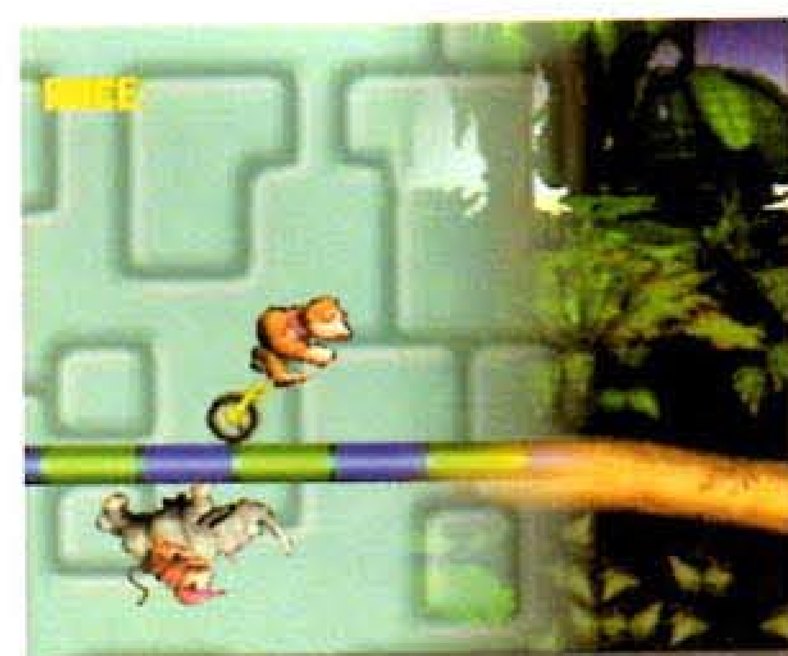


Seguimos con la campaña de información que comenzamos en el mes de marzo. Y seguimos, todavía con más motivación si cabe, porque tenemos noticias de lo más interesantes, lanzamientos sorprendentes, proyectos muy ambiciosos... Si queréis estar al tanto de todo lo que se cuece en Nintendo, lo único que tenéis que hacer es poneros en contacto con las chicas del S.A.C. (Servicio de Atención al Consumidor), marcando el siguiente número de teléfono: **319 22 44** (con el prefijo 91 si llamáis desde fuera de Madrid).

Por su parte, los expertos jugones del Departamento de Juegos del CLUB, siguen recopilando información de la interesante para daros los mejores trucos y ayudaros a resolver cualquier atasco que tengáis con los juegos de **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO**. ¿Cómo?, ¿qué todavía no sabéis el número de teléfono del Departamento de Juegos? Pues, ¡tomad nota!: **319 61 55** (con el 91 delante si llamáis desde fuera de Madrid).

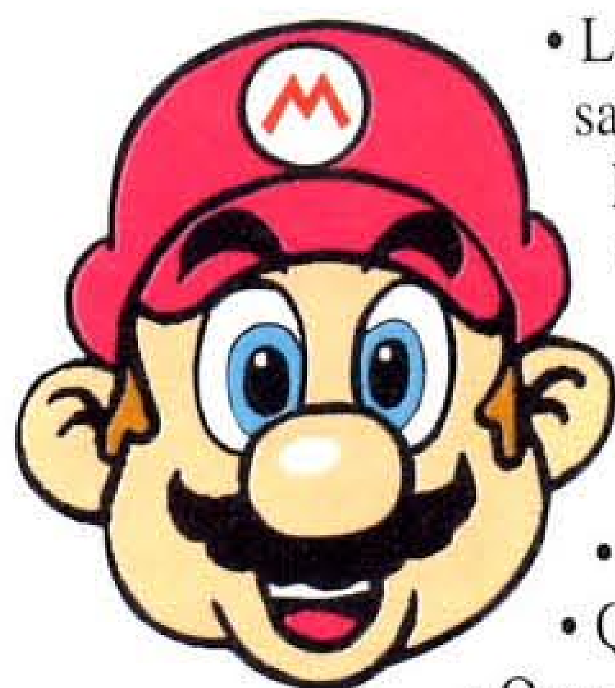
Seguro que tenéis ya la Guía de Jugones y todos los números atrasados de nuestra revista. Creemos que sí, a juzgar por la gran cantidad de peticiones que hemos recibido. No obstante, al tratarse de un tema tan interesante queremos repetir nuestro ofrecimiento. Así que, ¡ya sabéis!, seguimos teniendo a vuestra disposición los números atrasados de nuestra revista y ejemplares de la Guía de Jugones (hasta final de existencias). La manera de conseguirlas sigue siendo igual de sencilla, sólo tenéis que llamar a las chicas del S.A.C. (Servicio de Atención al Consumidor) al siguiente número de teléfono: **319 22 44** (con el prefijo 91 si llamáis desde fuera de Madrid).

FOTOTRUQUI



Donkey y Diddy se divierten un montón jugando con Unirally, tanto, que han decidido probar "in situ" lo que se siente conduciendo un monociclo, bueno eso Donkey, porque Diddy ha decidido competir con su inseparable Rambi.

MARIOMETRO



- Los juegos tan guays que está sacando Nintendo para Super Nintendo.
- Los juegos con chips especiales, sin adaptador externo.
- Que enviéis pegatinas y catálogos a los socios.
- Que hagáis concursos.
- Que la revista es gratis ¡VIVA!
- Que comentéis los juegos a fondo.



- Que Mario no tenga un hijo que protagonice un juego.
- Que no publiquen más fotos en el Cuadro de Honor.
- Que no se hagan más entrevistas a gente famosa.
- Que no se hagan torneos entre los socios del Club, entre categorías de GB y SN.
- Que no haya más juegos de fútbol para GAMEBOY.
- Que no haya una segunda Guía de Jugones.

Agradecemos su colaboración a:

• Galo Clemente (Las Arenas - Vizcaya) • José Luis León Mañez- (Alcalá de Chivert - Castellón) • José Antonio Avila Parra (Hospitalet - Barcelona). • Rosana Arcas Muñoz (Elda - Alicante) • José Miguel Alvarez Cabrera (Tias-Lanzarote - Las Palmas).

CUADRO DE HONOR



Leo Muñoz
Wario Land



Ernesto Moreno
Donkey Kong Country



Samuel Rodríguez
Pilotwings



F. Alberto de Rus
Donkey Kong Country



Carlos Galvez
Mario Land 2



José Pujante
Mario Land 2



Manolo Gaya Sancho
Bart Simpson´s



Carlos Lopez Alvaredo
Donkey Kong Country



Lourdes Del Valle
Wario Land



Roberto Matas
Kirby´s Dream Land

TOP 20

SUPER NINTENDO

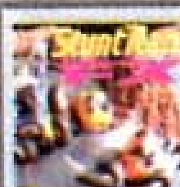
1 ILLUSION OF TIME
Los aventuras de gran calidad siempre son protagonistas en cualquier Top que se precie, pero Illusion of Time ha batido todos los records. A pesar de no estar todavía a la venta, se ha colocado ya, así sin más, en la primera posición.



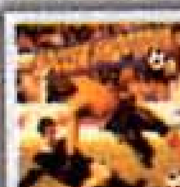
2 DONKEY KONG COUNTRY
¿Alguno de vosotros piensa que Donkey y su pandilla pueden abandonar algún día esta lista? Nosotros lo vemos realmente difícil. ¡Tanta calidad en un solo cartucho ha de ser recompensada!.



3 STUNT RACE FX
Los coches más "locos" de Nintendo tampoco se quedan rezagados, y por el momento parece que no están dispuestos a abandonar el "podium" de nuestro Top.



4 SOCCER SHOOTOUT
Una buena perspectiva de juego, unos movimientos muy variados e increíblemente fáciles de realizar y una buena "dosis" de opciones, hacen de este título uno de los mejores simuladores de fútbol que existen hasta la fecha.



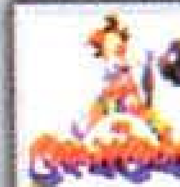
5 SUPER STREET FIGHTER II

6 UNIRALLY
Cuarenta circuitos diferentes con un largo y complejo recorrido, múltiples modos de juego, "vehículos" increíblemente originales que pueden llegar a adoptar hasta 3.000 posiciones distintas, increíble sensación de velocidad... ¿Se puede pedir más en un juego de carreras?



7 SUPER METROID

8 KID KLOWN IN CRAZY CHASE
Seguro que estáis de acuerdo con nosotros en que la animación y simpatía del protagonista de este juego, son unos de los puntos que han contribuido al gran éxito de este título, y eso sin tener en cuenta otro factor muy importante: su enorme jugabilidad.



9 REY LEON

10 SUPER PUNCH OUT
Una vez más, una de las máquinas recreativas más populares aterriza en Super Nintendo, y os podemos asegurar que, también una vez más, el éxito está garantizado.



11 SUPER MARIO KART

12 DEMON'S CREST



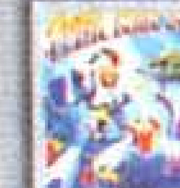
13 LOS PITUFOS

14 TETRIS & DR. MARIO
¿Qué se puede decir de ellos?. Todo el mundo deseaba su aparición en Super Nintendo, por fin lo han hecho y de qué modo, juntos en un mismo cartucho. ¡Todo un lujo!.



15 EARTH WORM JIM

16 MEGAMAN X



17 NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

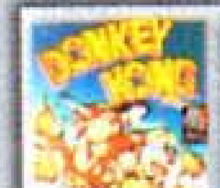
18 SUPER MARIO ALL STARS

19 SUPER PINBALL

20 THE LOST VIKINGS

GAMEBOY

1 DONKEY KONG
Cuatro megas de potencia, más de 100 fases, opción de salvar el juego... Está claro que este título es merecedor de ocupar este privilegiado puesto en nuestro Top.



2 WARIO LAND: SML 3
¿Será porque en el fondo os gustan los "malos"? ¿O simplemente porque os "molan" los buenos arcades de plataformas?... Sea por lo que sea, lo cierto es que Wario Land sigue siendo uno de vuestros juegos preferidos.

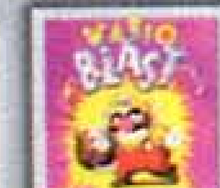


3 SOCCER
El fútbol también es protagonista en Gameboy. Uno de los mejores simuladores que han aparecido para la pequeña de Nintendo, con el que, a juzgar por su nueva posición, muchos de vosotros ya habéis pasado muy buenos ratos.

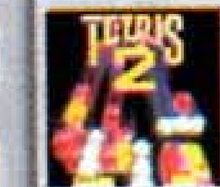


4 KIRBY'S DREAM LAND

5 WARIO BLAST
Wario le ha cogido el gustillo a eso de ser el "prota" y no hay género que se le resista: aventuras, juegos de habilidad... da igual, parece que su éxito siempre está asegurado.



6 TETRIS 2



7 KIRBY'S PINBALL LAND



8 LOS PITUFOS

9 DUCK TALES 2

10 SUPER MARIO LAND 2



11 NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

12 SUPER MARIO LAND

13 SPACE INVADERS

14 THE LEGEND OF ZELDA

15 DARKWING DUCK

16 TOP RANKING TENNIS

17 ALADDIN

18 JURASSIC PARK II
La fiebre de los dinosaurios aún no ha terminado. En esta ocasión se trata de un juego totalmente diferente a la primera parte, pero igualmente entretenido.

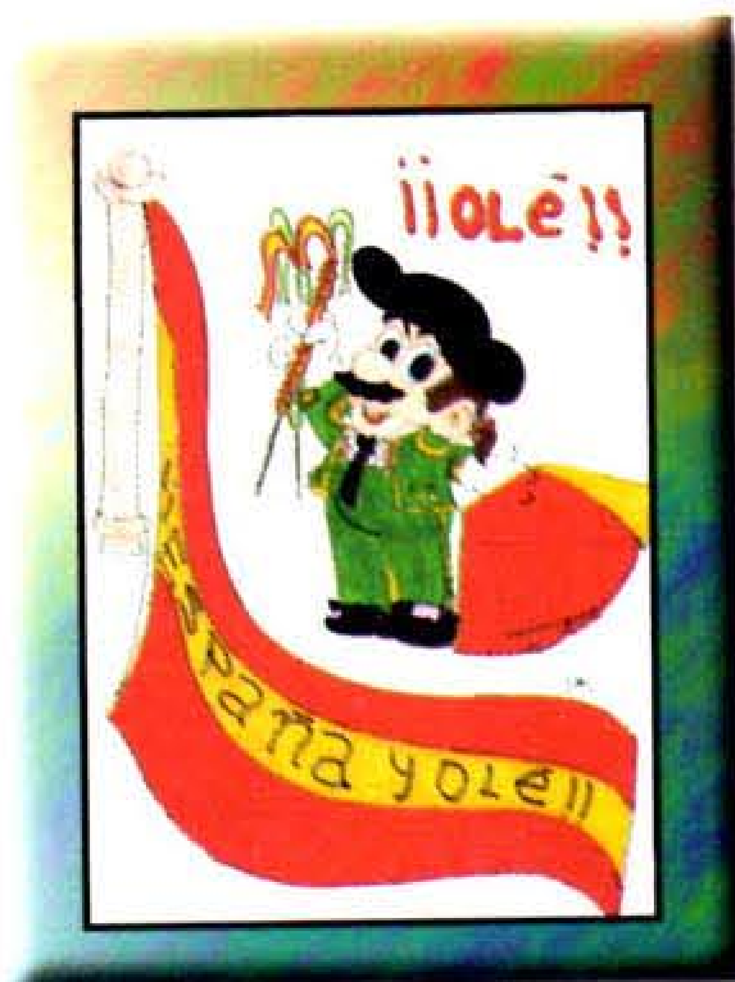


19 MICKEY'S DANGEROUS CHASE

20 LEMMINGS 2, THE TRIBES
Desde su primera aparición, hace ya mucho tiempo en ordenador, estos pequeños "personajillos" siempre han contado con muchos seguidores. Y ésta, no podía ser una excepción.



MARIO GALERIA



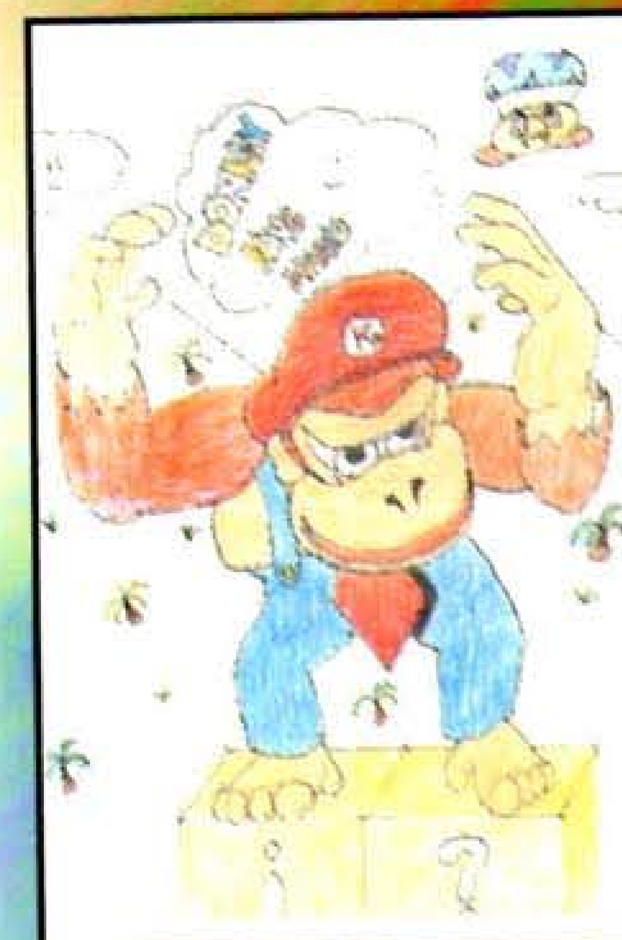
A juzgar por este magnífico dibujo que nos ha enviado Rafael Bueno, de Granada, se diría que Mario tiene una gran afición a la Fiesta Taurina. Sea o no cierto, hay que reconocer que el dibujo está realmente logrado, ¿verdad?



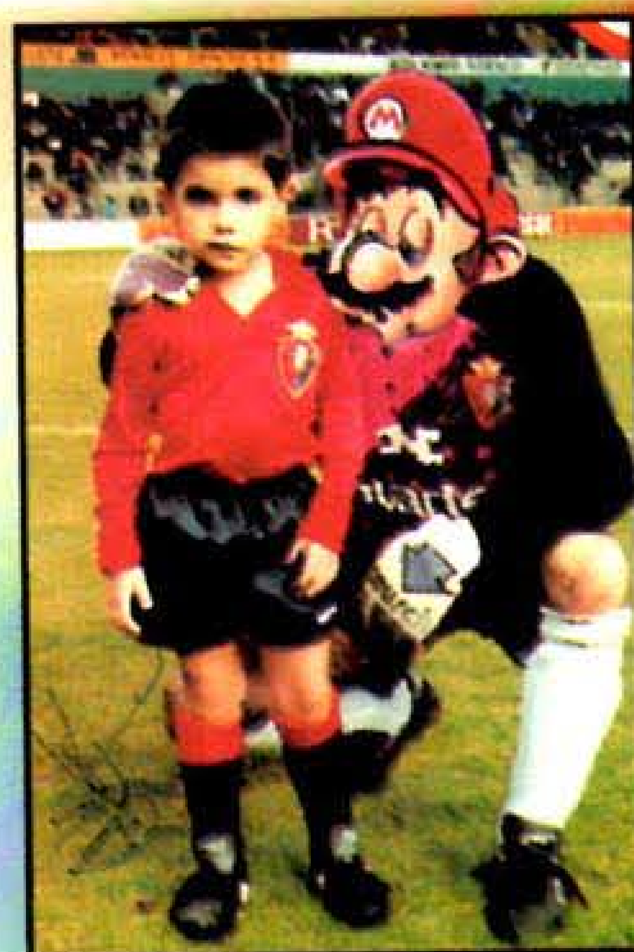
Alfonso Fernández, del Puerto de Sagunto (Valencia), piensa que para jugar con Donkey Kong Country hay que entrenar, ¡y muy duro! Por eso, ha dibujado a Mario en su gimnasio particular poniéndose en plena forma.



A no ser que esta "Battletoad" que ha dibujado Eugenio Manchón, de Azuaga (Badajoz), tenga mucho sentido del humor, Mario y Luigi se van a meter en un pequeño lío.



José Angel González,de Dos Hermanas (Sevilla), opina que el peto y la gorra de Mario son ideales para Donkey, eso sí, con unos pequeños retoques como por ejemplo las iniciales de la gorra, que el propio José Angel se ha encargado de cambiar convenientemente.



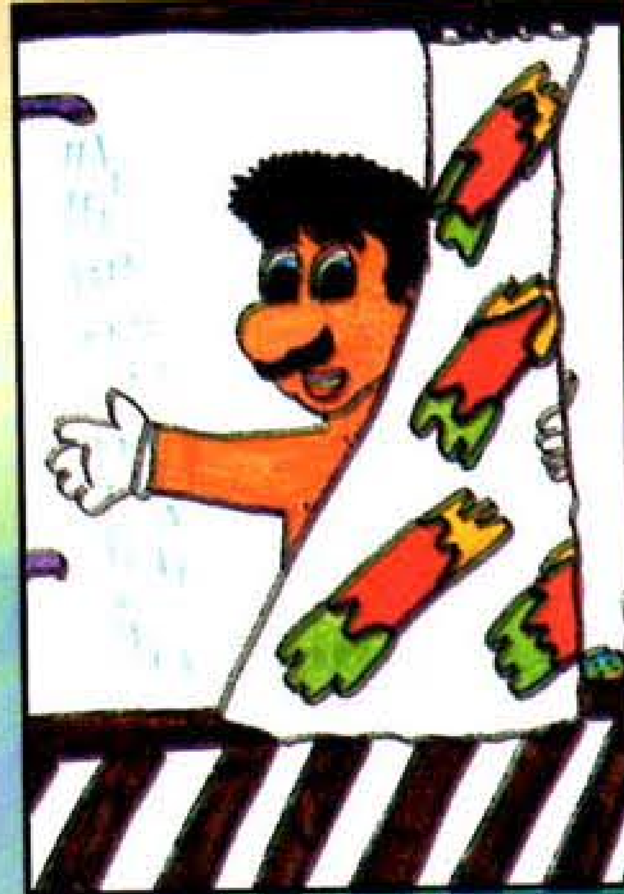
No, no es el "Fototruqui" de este mes, es una magnífica composición que nos ha enviado Luis Galán Fernández, de Pamplona (Navarra).



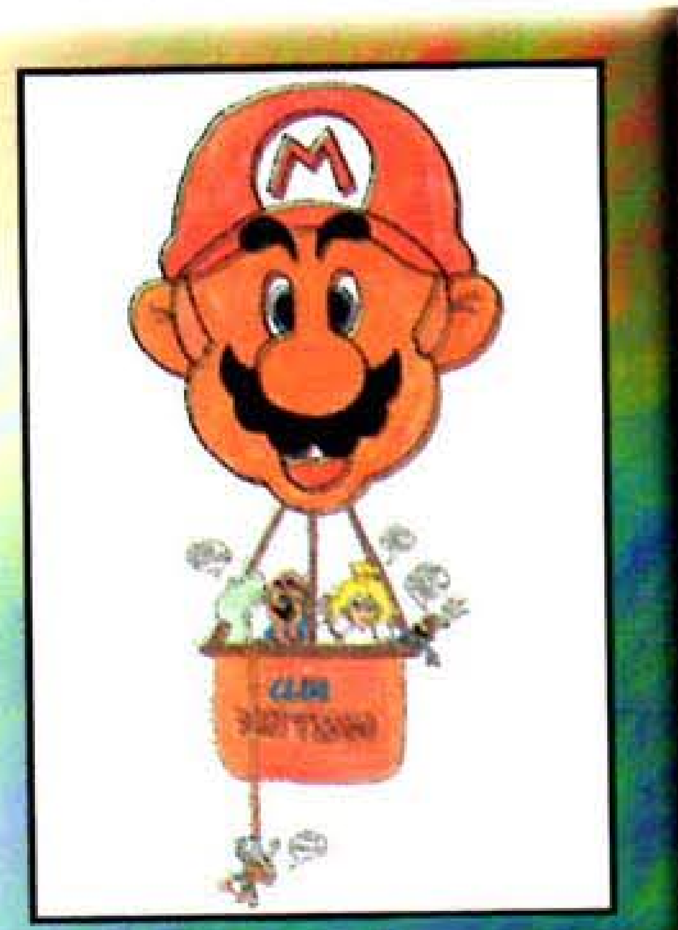
En un derroche de imaginación, nuestro amigo, Samuel Vargas, de Ibiza (Baleares), ha creado una fantástica selva llena de peligros. Y si no que se lo digan a "la pandilla" que huye despavorida buscando "la salida más cercana".



¿A que sería una buena idea realizar un juego del estilo de "Street Fighter II" con Mario, la Princesa, y Yoshi de protagonistas?... Bien, pues a José Antonio Avila, de Hospitalet de Llobregat (Barcelona), ya se le había ocurrido y le ha puesto hasta el nombre: Super Mario Fighter II.



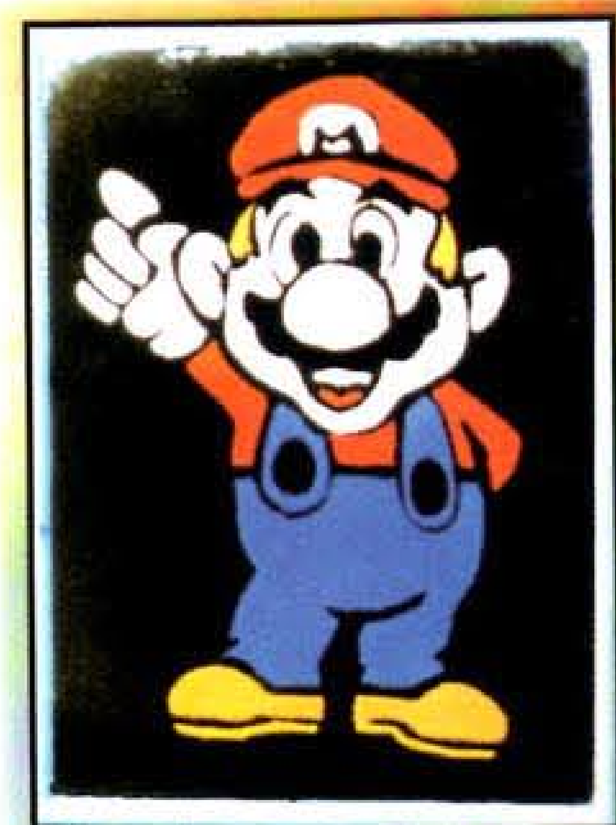
Después de tanta "lucha sin cuartel", tanto Bowser por ahí suelto, y tanto rescatar a la Princesa, Mario necesita una reconfortante ducha para calmar los nervios y seguir con sus aventuras. Así opina Esther Sánchez, de Cartagena (Murcia), que ha sido la encargada de elaborar este "espumoso" dibujo.



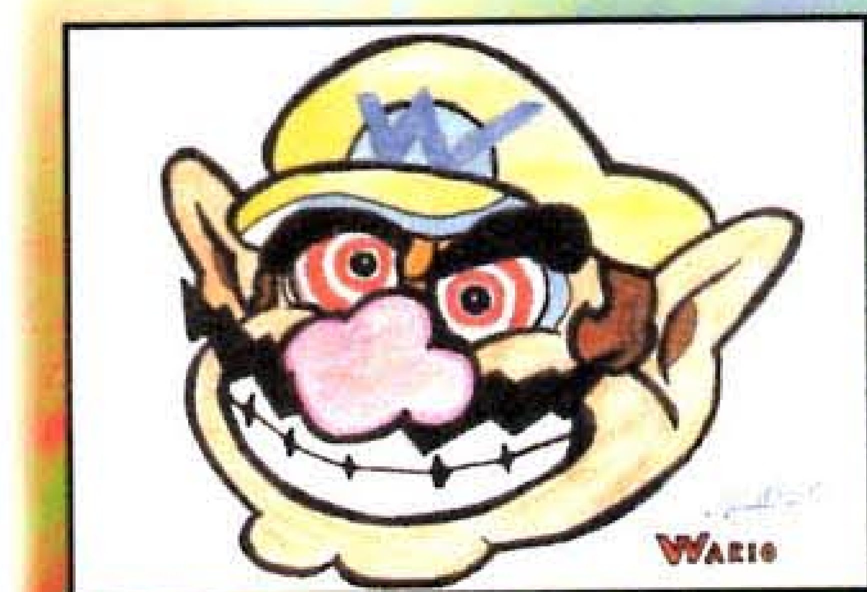
La pandilla está de viaje a bordo de un original globo que ha dibujado Roberto Ruyman, de La Cuesta-La Laguna (Santa Cruz de Tenerife), sin duda, uno de los grandes admiradores de nuestro querido Mario, ¿sabéis por qué lo digo?



Estamos seguros de que el Banco de España aceptaría este nuevo billete de 100 pesetas que ha elaborado Manuel Molino, de Madrid, por su original y exclusivo diseño.



Ricardo Alejandro Ortiz de Canillas, de Aceituno (Málaga), nos ha enviado una de las colaboraciones más originales que hemos recibido en el CLUB. Se trata de un espejo con Mario dibujado sobre él. ¿A qué es precioso?



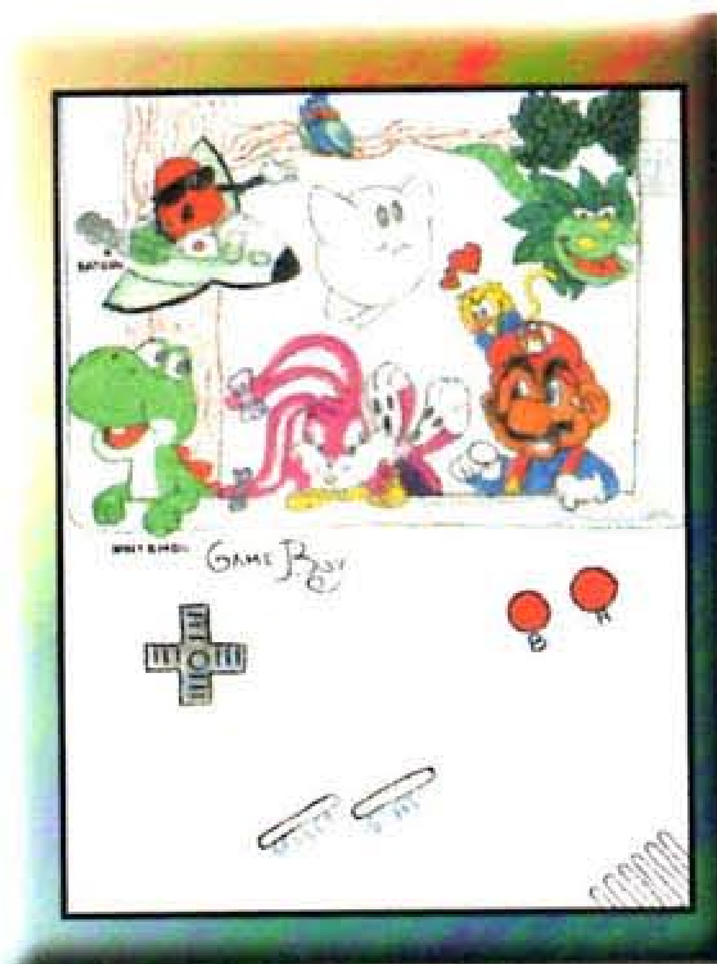
Guillermo González-Novelles, de Sevilla, ha dibujado a Wario, tal y como es él: con su típica y malvada sonrisa, sus ojos enrojecidos y su entrecejo fruncido, ¡está realmente logrado!



Aunque ya hayan pasado las Navidades, creemos que este magnífico dibujo que nos ha enviado Elisabeth Fernández Palomares, de Palma de Mayorca (Baleares), merece exponerse en nuestra Galería, ¿a que estais de acuerdo con nosotros?



Mario había montado en muchos aparatos, pero ninguno tan curioso como este aeroplano de madera que ha dibujado David Valera, de Valencia, ¡hasta Kirby ha decidido ir a echarle un vistazo!



Vanesa González, de Sestao (Vizcaya), nos ha enviado un dibujo de una GAMEBOY de lo más completa con: Yoshi, Kirby, Mario... Lo que se dice una auténtica obra de arte.



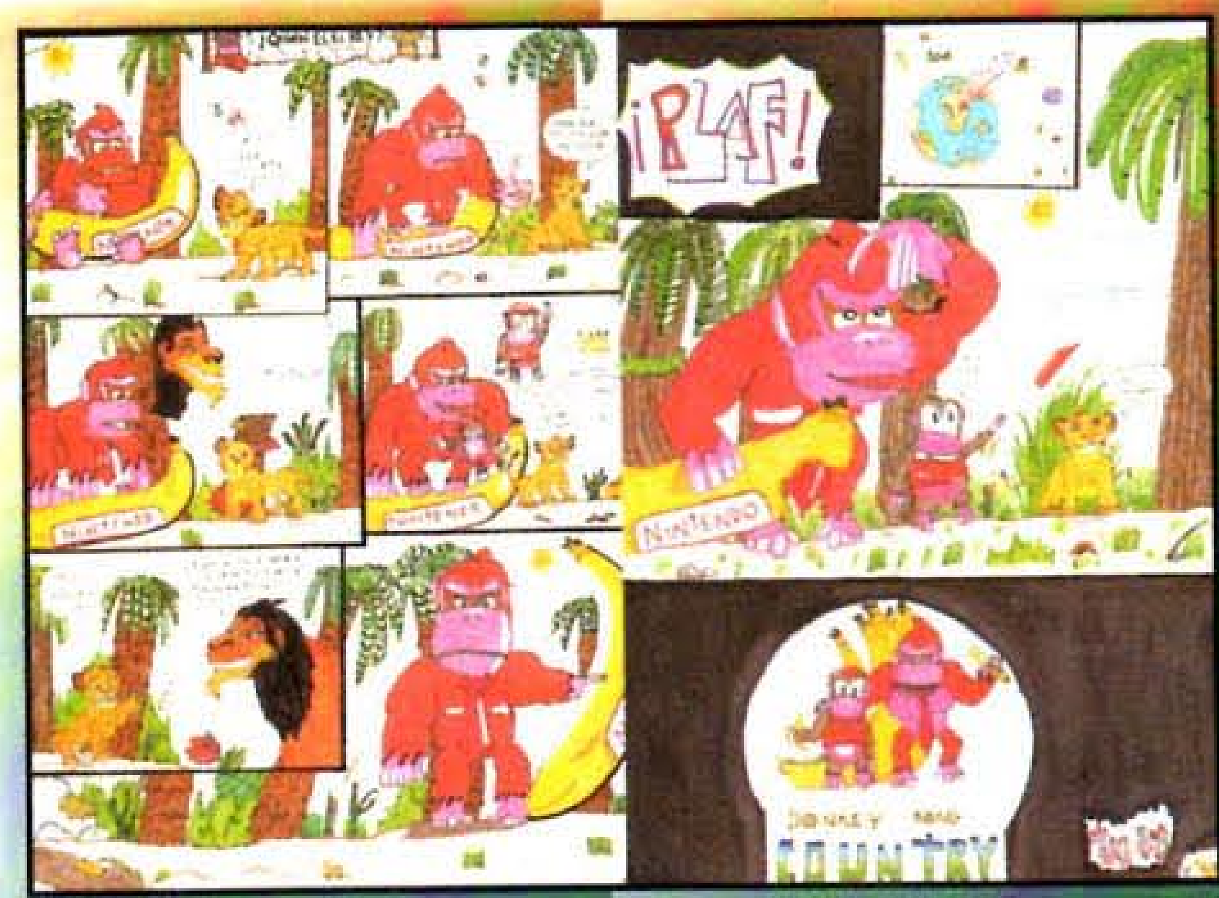
¿Quién es, Mario o Kirby? Es el nuevo personaje que va a protagonizar un increíble juego llamado "Mario's Dream Land". Una original idea que nos ha enviado Javier Domingo de Zaragoza.



Ya sabemos que Yoshi es uno de los mejores amigos de Mario, pero, por si teníamos alguna duda, Jorge Suárez, de Viveiro (Lugo), nos ha enviado esta tierna escena.



"Barty Kong Country" es el nombre de este dibujo que ha realizado Daniel Gracia, de Albacete, en el que podemos ver a Los Simpsons metidos en la selva de Donkey Kong Country. ¡Menuda mezcla tan explosiva!



"¿Quién es el Rey?" Así se titula este magnífico comic que ha elaborado Javier Sato, de Madrid, en el que Donkey Kong sale victorioso, ¡como tiene que ser!...



Mario ha decidido practicar un poquito de boxing, y para ello, Francisco Javier Hurtado, de Sevilla, le ha equipado convenientemente: guantes, zapatillas, una magnífica capa, y por supuesto su inseparable GAMEBOY.



Para Carmen Elena Canto, de Madrid, sería mejor que Donkey Kong fuera pequeñito y Diddy enooormeee, tal y como nos muestra en el dibujo que nos ha enviado. A lo mejor es una sugerencia para un nuevo juego que se llamara Diddy Kong Country, lo cual no estaría nada mal, ¿verdad?



Elena Gestoso, de Bouzas-Vigo (Pontevedra), nos ha descubierto otra nueva faceta de Mario: la de cantante. En esta ocasión le acompañan La Princesa y Yoshi, ¡que pena que no podamos escucharlos!...

CLUB NINTENDO

Seguro que La Princesa está encantada, con esta preciosa pulsera que ha elaborado Nuria Múñoz, de Armilla (Granada), con el logo del CLUB bordado en rojo.





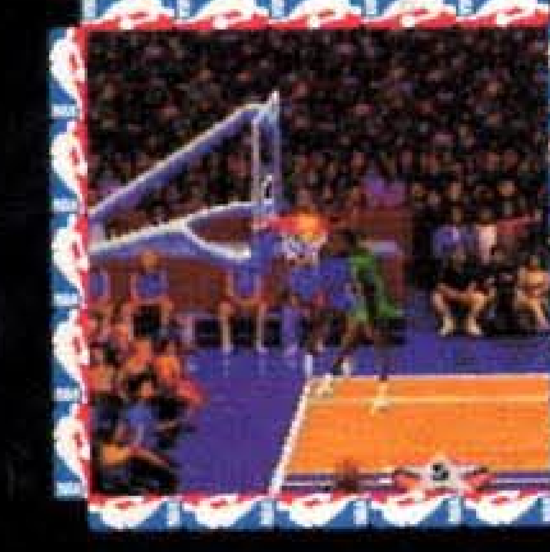


¡QUE BESTIADA!

NBA JAM Tournament Edition es distinto a todo lo que hayas visto anteriormente. Es algo así como un simulador-arcade de basket, pero diferente, porque puedes jugar como el mejor sin tener ni idea de reglas o de lo que es una canasta. Hay muchas cosas que destacar del juego, pero hay una que sobresale del resto: los mates. Increíblemente espectaculares y con una potencia descomunal, podrás realizarlos de mil formas distintas y desde cualquier zona de la cancha. ¡Ah!, y no podemos olvidar la velocidad. Es de vértigo.








Los equipos



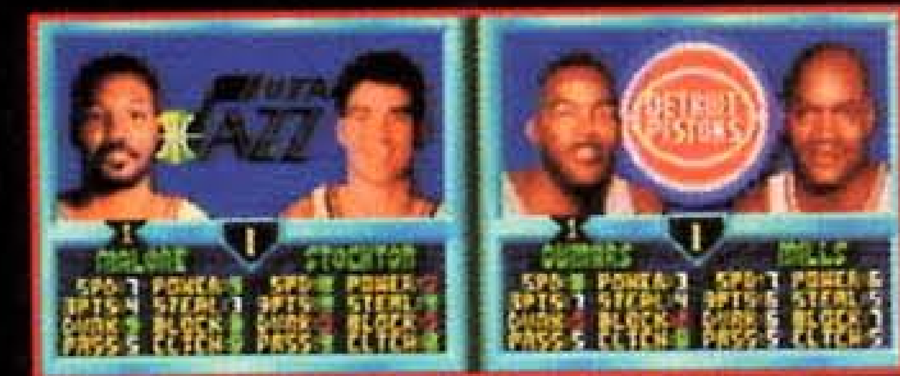

Agrupados en la Conferencia Este y Oeste, en el juego participan los 27 equipos de la NBA. Bueno, mejor dicho 28, porque una de las novedades es la inclusión de un equipo extra compuesto por los "rookies" (novatos) del año.

Dentro del "montonazo" de opciones y novedades con las que podrás contar, hay que destacar que vas a poder realizar cambios empleando cualquiera de los jugadores de tu equipo. Si se cansan, cámbialos.





Los jugadores



Scottie Pippen, Pat Ewing, Dominique Wilkins... No sólo vas a ver sus nombres y sus caras, sino que además vas a poder disfrutar de sus características reales. Velocidad, habilidad para los mates, fuerza y capacidad para los bloqueos, son algunas de ellas. Si observas las fotos podrás ver que los puntos fuertes están en verde, y los aspectos en los que flojean están en rojo. ¡Son datos absolutamente reales!





¡Toma trucos!



Los trucos que a continuación te vamos a facilitar, te permiten escoger a personajes secretos. Para que no tengas ningún problema, aquí tienes un ejemplo de cómo meter uno de ellos: en el de Bill, tendrías que completar las iniciales CIC pulsando "A" para meter la primera C, "X" para introducir la I, y por último, pulsarías "B" para insertar la segunda C. Todo esto sin dejar de pulsar START.

My dear Prince





Sí, es él. ¿Qué cómo? Pues muy fácil. Introduce las iniciales "ROY" con los botones B, A y X.

Matrimonio feliz





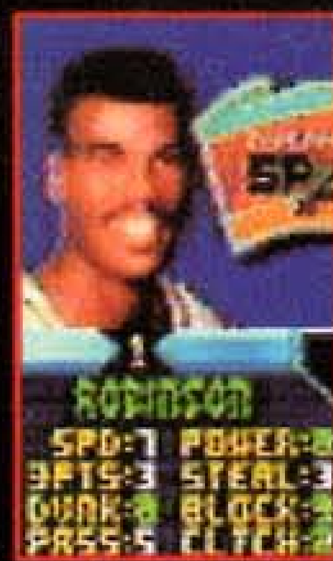
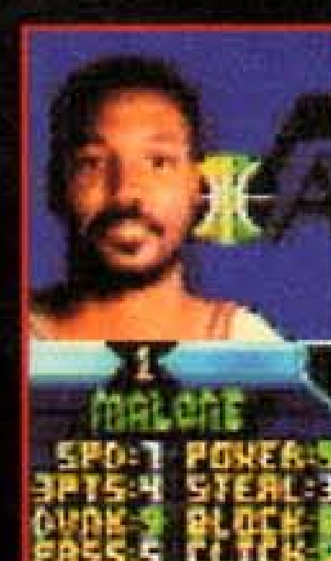
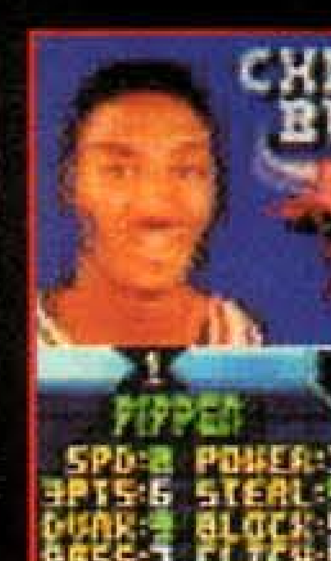
Nos referimos, nada más y nada menos que al matrimonio Clinton. Para Bill, fíjate en el párrafo superior, y para Hilary introduce "HC(espacio en blanco)" con XBX.







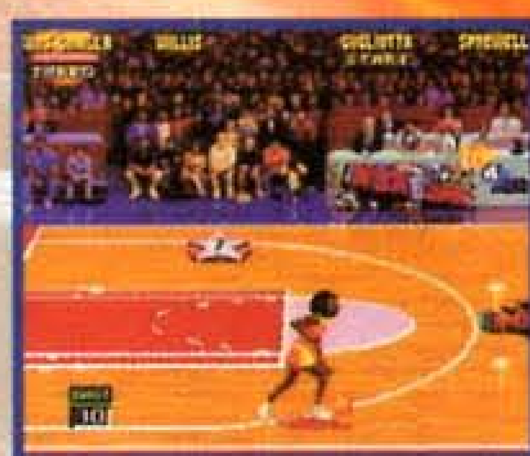
El jugador MVP

Es una duda difícil de resolver aunque hay varios candidatos a este reconocimiento. Entre todos ellos, los más completos son Robinson, Malone o Pippen. Tú eliges.



El Planeta de los Simios

Directo del zoológico, aquí tienes a la mascota "gorilón" de los Suns de Phoenix. Su jugada favorita es quedarse colgado del aro, y lo seleccionas introduciendo "GOR" con XBB.

Vuelve el mito




Lento, pero listo. Aparentemente torpe, pero habilísimo en realidad. Nos referimos a Larry Bird, que ha vuelto, y ahora hace hasta mates. Su truco es "BRD" con AYA.

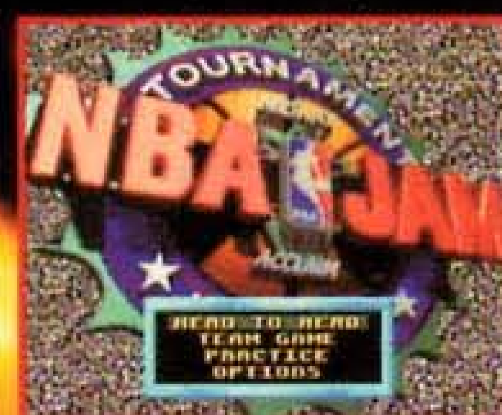
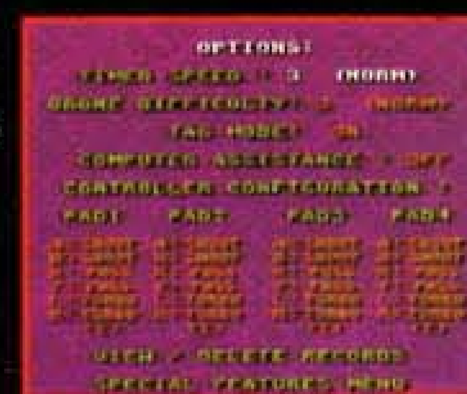
¿Qué pasa Jazzy?



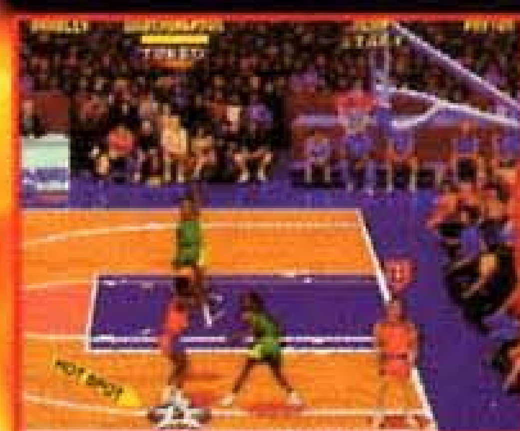

Uno de los personajes más queridos y admirados en EEUU, también quiere medir sus fuerzas en la cancha. Es Jazzy Jeff y sus iniciales son "JAZ" con YAA.

¡Ah!, y como todos los trucos no cabían en esta pelota, nos hemos tenido que reservar alguno. Ya sabes dónde los tienes, ¿no?

Las modalidades de juego


Aparte de los usuales modos de práctica y varios jugadores (hasta un total de cuatro) podrás activar otra serie de interesantes opciones:



"Hot spots": esta opción permite que aparezcan sobre el parqué estrellas con un número en el interior. Si encestas desde una de ellas, ese número subirá a tu marcador.




"Power up icons": sobre la cancha aparecerán iconos para que cualquiera de los jugadores aumente su velocidad, potencia, capacidad para meter triples...

"Juice mode": con este modo activado, puedes aumentar la velocidad hasta por cuatro...



El cartucho que recuerda

Sí, sabemos que es una frase chocante, pero es real. El sistema de almacenamiento de datos se realiza, no a través de un código, sino gracias a las iniciales con las que juegues. Cuando las introduzcas, podrás comenzar donde lo dejaste.



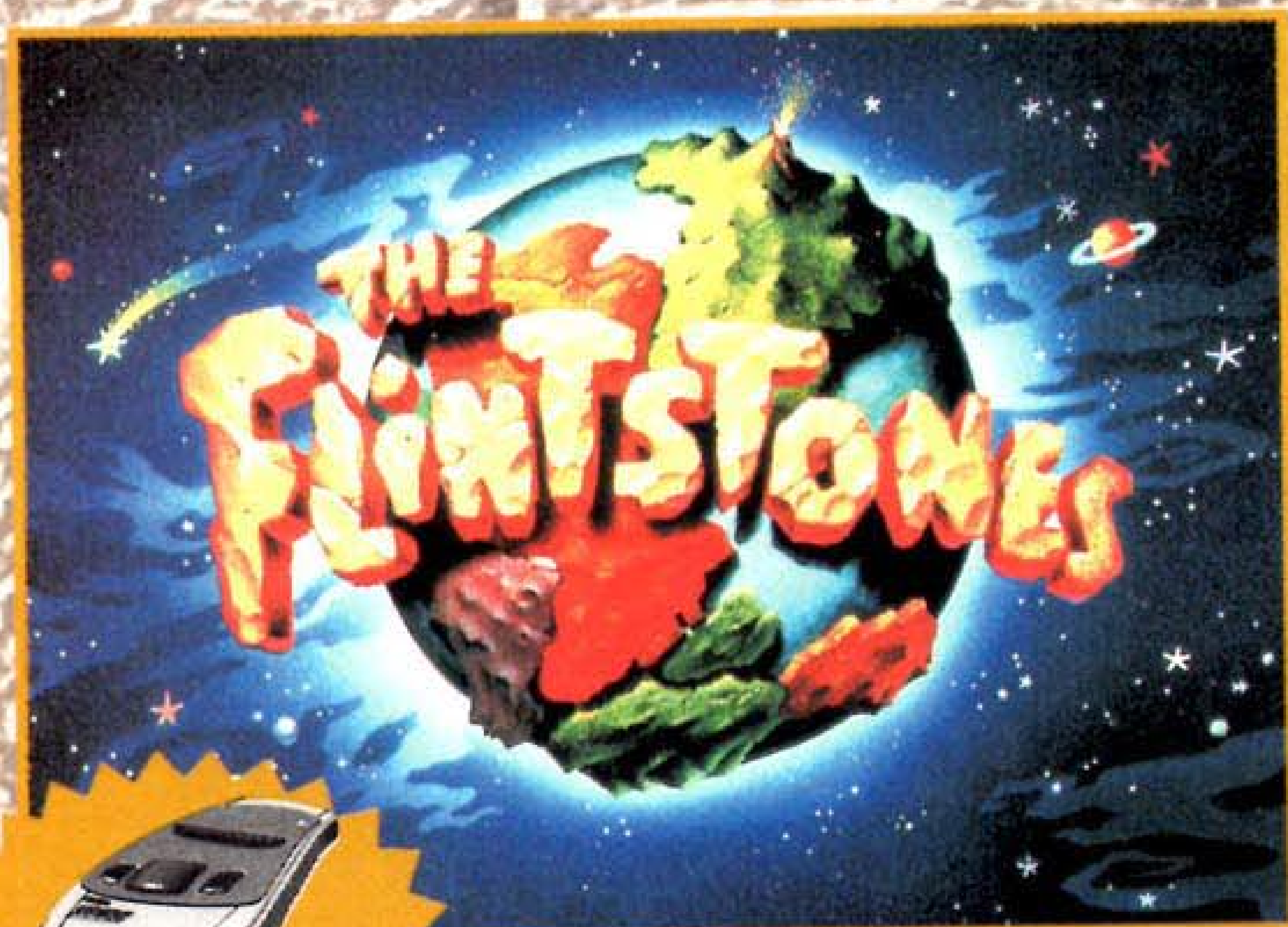









¡YABADA







Queda poco para que Pedro vuelva a casa. Ha sido un duro día de trabajo en la cantera de Bedrock.



Pedro coge su tronco-móvil y se dirige a casa como un rayo - Ten cuidado Pedro, no te vayan a echar los guardias una foto con el rocarradar-





Este rocapulsador activa los rocaescalones. Sin ellos, Pedro no podría alcanzar la zona más alta de la pared.



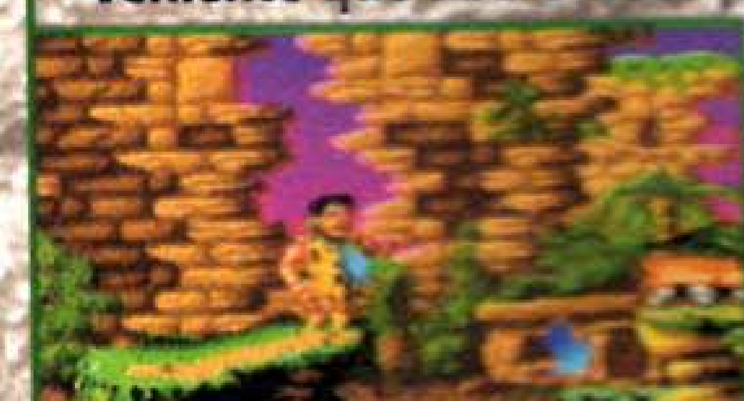
Una roca bloquea el paso. Pedro utiliza su bastón y...



¡Anda, una Vida Extra!

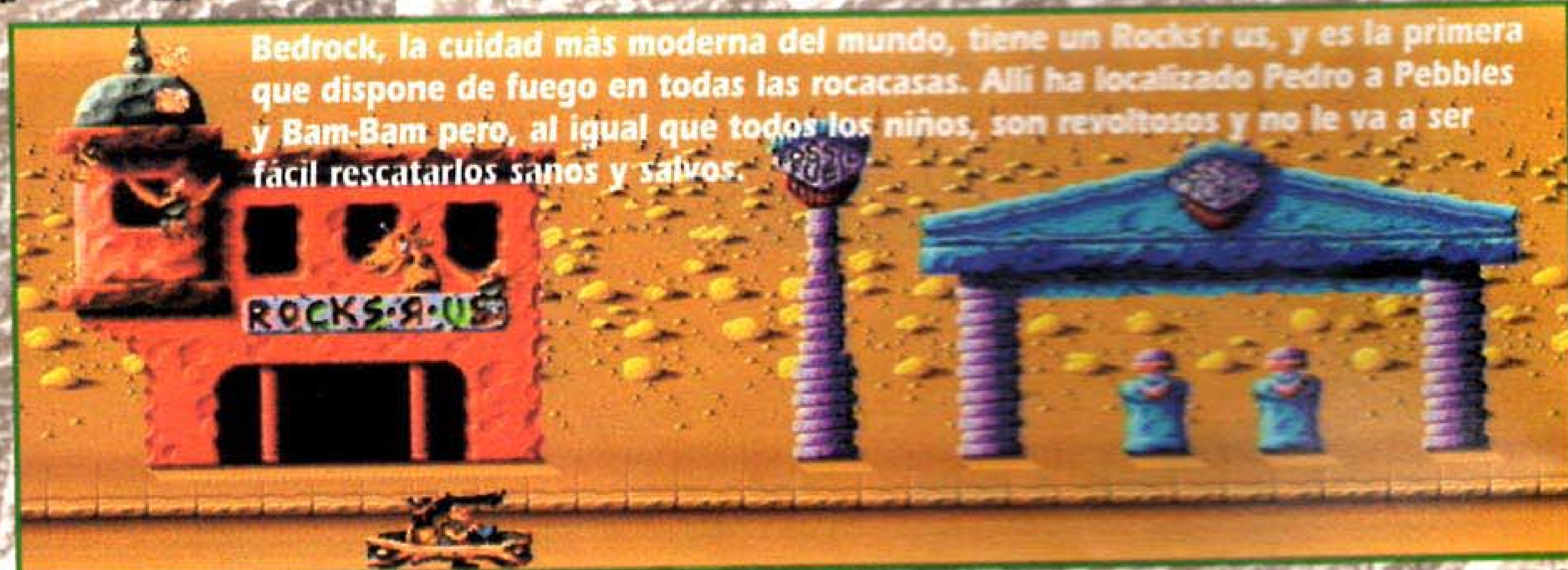


Los abismos forman parte del paisaje natural de la cantera. Para sortearlos sin problemas, es conveniente que Pedro lleve piedras. Tiene que arrojar una piedra al puentesaurio para que se ponga en marcha y extienda el rocapuente.



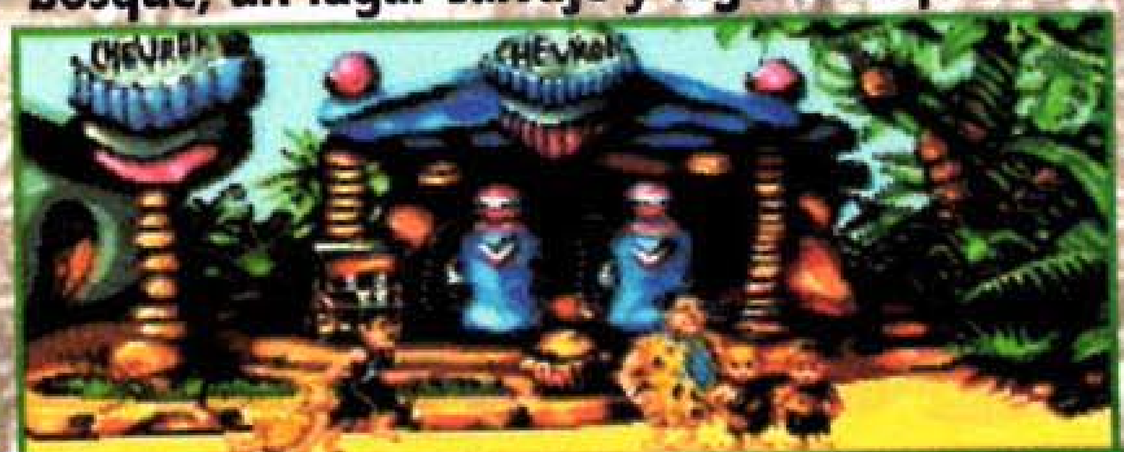


Pedro ha encontrado a Pebbles y Bam-Bam, pero antes de que pueda reaccionar, Cliff los agarra y se los vuelve a llevar...



Bedrock, la cuidad más moderna del mundo, tiene un Rocks'r us, y es la primera que dispone de fuego en todas las rocacasas. Allí ha localizado Pedro a Pebbles y Bam-Bam pero, al igual que todos los niños, son revoltosos y no le va a ser fácil rescatarlos sanos y salvos.

¡Al fin! Pebbles y Bam-Bam se encuentran a salvo, pero el malvado Cliff no se rinde y para cubrirse las espaldas ha raptado al mejor amigo de Pedro, Pablo Mármol, y ha huído al bosque, un lugar salvaje y algo inhóspito.



Parece que Cliff quiere utilizar la guerra psicológica cuando todavía no se ha inventado. Ha esparcido por todo el bosque carteles con la foto de Pedro, con el propósito de que todos los animales se vuelvan agresivos contra él.





BADOOO!

¡Al fin en casa! Pero... ¿Qué ocurre? Cliff Vanderclave ha raptado a toda la familia de Pedro. ¡Hay que rescatarlos! El mejor lugar que se me ocurre para comenzar la búsqueda es la cantera, en donde también trabaja Cliff.



¡Hombre! ¡Una bola de jugar a los bolos! Es el juego favorito de Pedro. Cógela, tal vez te haga falta más adelante.



Vaya, vaya, dinero... seguro que es del ladrón de Cliff que se le habrá caído cuando huía.



Seguro que es uno de los esbirros de Cliff. -Mejor no preguntar y atizar-.





En esta época no existían los ascensores, así que el problema lo solucionaron con los muellesaurios. El funcionamiento era sencillo: colocarse encima del rocamuelle y esperar a que el choquesaurio embistiese el rocamuelle.



Cavernícola, el guardaespaldas de Cliff, aguarda a Pedro en la salida de la cantera con su enorme y peligroso bastón. Lo que no sabe, es que Pedro es un auténtico campeón jugando a los bolos, y que ha ido recogiendo algunas bolas a lo largo del camino, y eso precisamente va a ser su perdición.



Gracias al troncomóvil, y sobre todo a su capota, va a evitar que los dos "peques" se estrellen contra el suelo, ya que no se les ha ocurrido otra cosa ...



... que ponerse a jugar entre los tejados de los edificios.



Suerte que entre algunos tejados y el suelo hay unos Pterodáctilos que evitan que los niños caigan a la calle.

Y ya de paso, se entretienen en recoger el dinero que hay esparcido por los edificios.





Para trepar hacia las copas de los árboles, nada mejor que utilizar las plantas elevadoras, que hacen que Pedro suba como si fuese un cohete.



¡Un Mamut! -Pedro, corre o terminarás como una alfrombra- Menos mal que ha servido de algo correr delante del Mamut, nos ha permitido ver el rocapulsador que está justo en el lugar en donde se encontraba el "animalito".

Los pájaros carpinteros parecen ser los únicos que ayudan a Pedro aunque, como ves, hay que pedírselo a pedradas. Aunque parezca un método un poco salvaje, hay que tener en cuenta que en aquella época las piedras eran la moneda de cambio oficial.



Las lianas que cuelgan de las ramas de los árboles son un buen método para subir y bajar, aunque siempre existe el riesgo de que no aguanten el "exceso" de peso de Pedro y se rompan.





Hasta las plantas están sin civilizar en este peculiar bosque y prueba de ello es esta planta carnívora... pero con un buen tranquilizante como el que lleva Pedro todo se soluciona.





Pequeñas explosiones en el magma ponen de nuevo en peligro la vida de nuestro héroe.







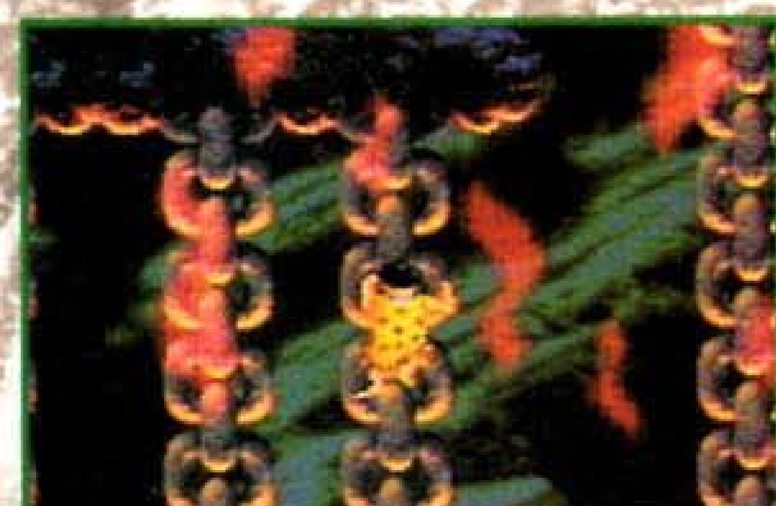
Las pequeñas plataformas que aparecen y desaparecen, no siempre se encuentran activas. Para ello será necesario encontrar los rocapulsadores que las activan.

Las numerosas grietas en las paredes dejan escapar unas bocanadas de fuego que Pedro debe evitar a toda costa.



Tanta lava y tanto fuego tenían que tener algún beneficio para Pedro, y éste es el caso. Geiseres de lava sujetan, en perfecto equilibrio, unas plataformas de piedra que le ayudarán a cruzar sin problemas.





La posibilidad de trepar por estas cadenas de piedra, le da a Pedro unos segundos de ventaja con respecto a la lava.

Afortunadamente, Pedro ha encontrado un túnel horizontal que cruzaba la chimenea y ha huido por él. Aquí el magma no asciende, pero la tremenda presión de los gases provoca olas de lava.



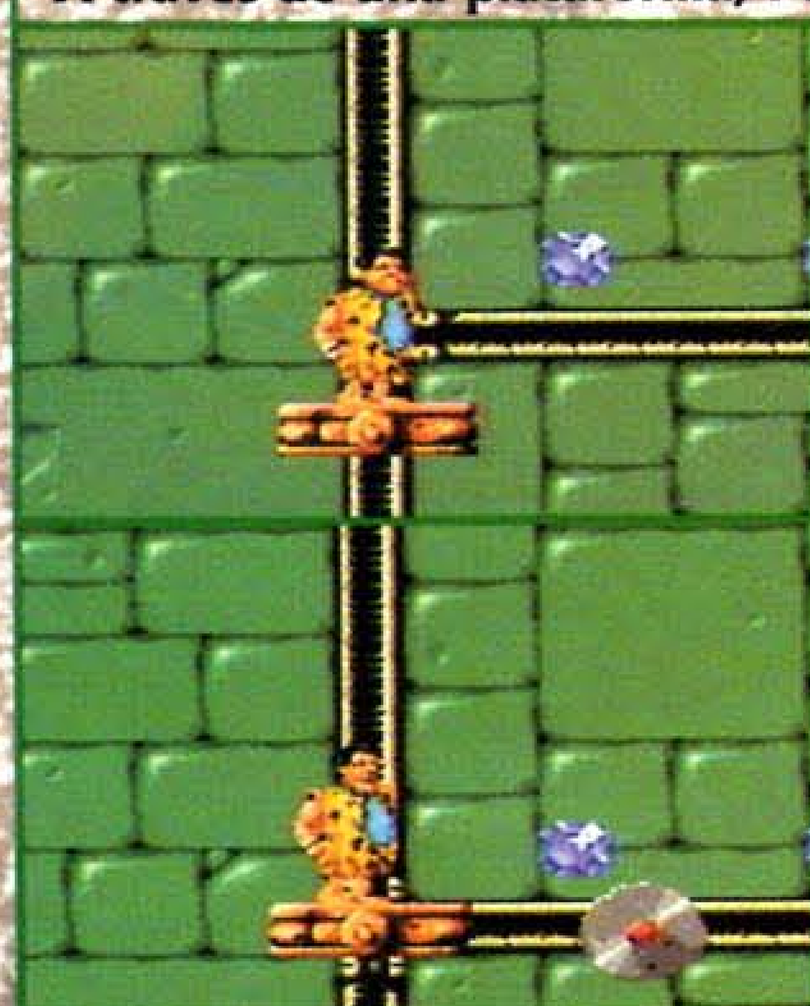


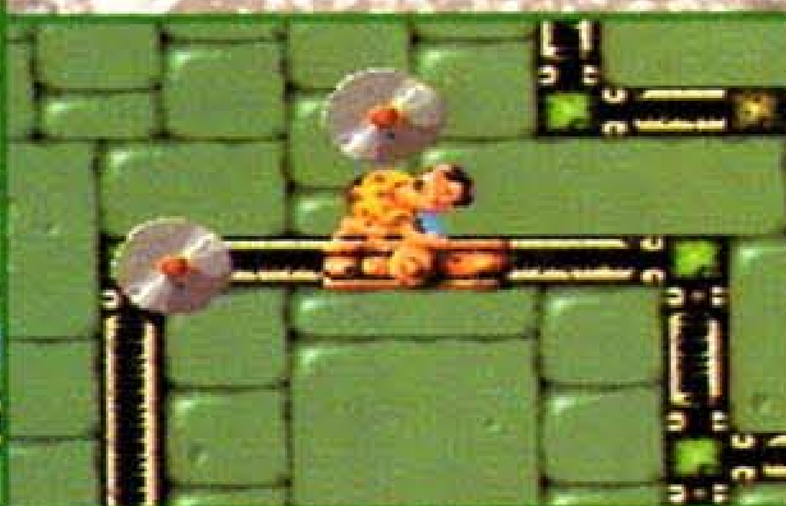
Una vez se encuentra Pablo a salvo, Pedro regresa a la cantera y entra en su despacho. Wilma viene a visitarle, y en un momento de distracción, Cliff entra sigilosamente y se la lleva.

Parece ser que Cliff ha llevado a Wilma a la máquina de construcción y Pedro tiene que atravesar toda la cantera.



A traves de una plataforma, Pedro debe recorrer la parte más importante de la máquina: el nudo de comunicaciones. Son unas guías que unen todas las partes de la máquina, a traves de las cuales los operarios se desplazan, aunque como ves, con algo de peligro.





Pedro ha llegado a la central energética de la máquina. Dos enormes piedras procuran que no se cuele cualquiera en su interior.





Las salidas de los hornos lanzan, de vez en cuando, rocas incandescentes. Algunas quedan flotando en el borde de la chimenea debido al calor que sale por ellas, y permiten a Pedro saltar por encima sin ningún peligro.



En lo más profundo del bosque, Pedro se encuentra con un gato de las cavernas extremadamente salvaje y peligroso. Suerte que nuestro héroe cuenta con su bastón y con la inestimable ayuda de unos cocos que hay en los árboles.







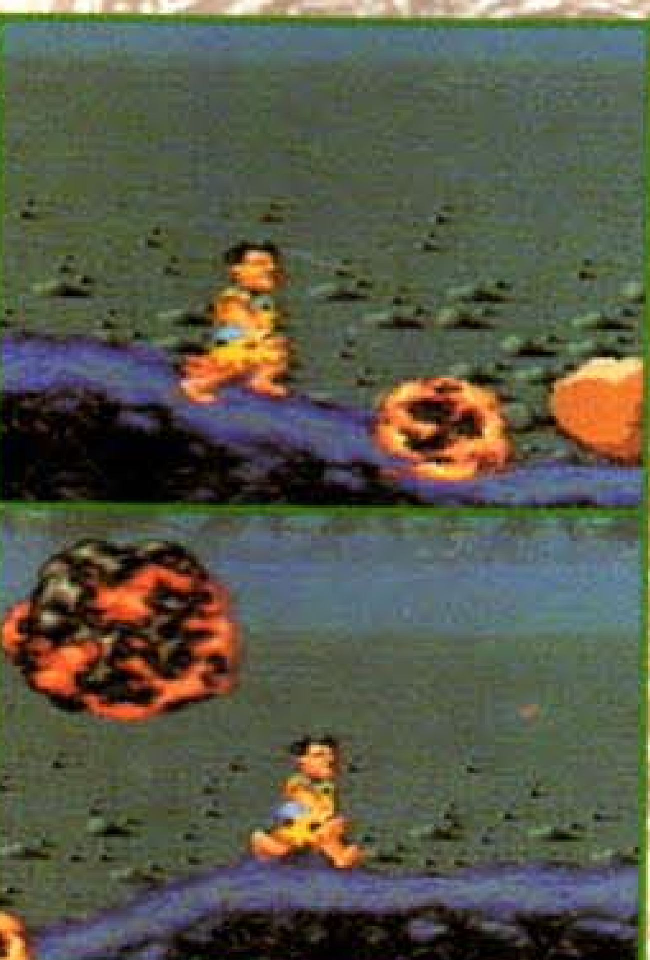
Pedro y Pablo se encuentran, pero antes de que lleguen a estar juntos, un enorme gorila salta en medio de los dos. Pablo, aterrorizado, echa a correr sin darse cuenta que en realidad es Cliff disfrazado.

Pedro ha seguido el rastro de Pablo hasta las proximidades de un volcán. Aquí el calor es sofocante y las fugas de lava en el suelo representan un peligro. Pero si se taponan convenientemente dicho peligro deja de existir.









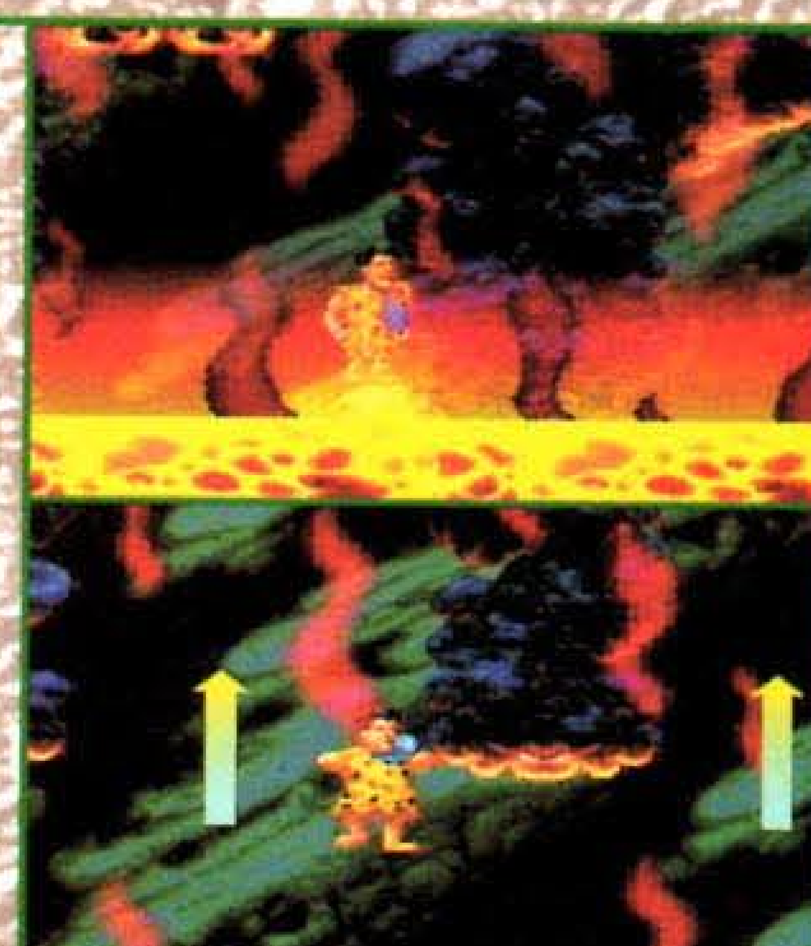
Las explosiones lanzan piedras a enormes alturas, y no precisamente "chinitas" ¡no!, piedras de un tamaño considerable.

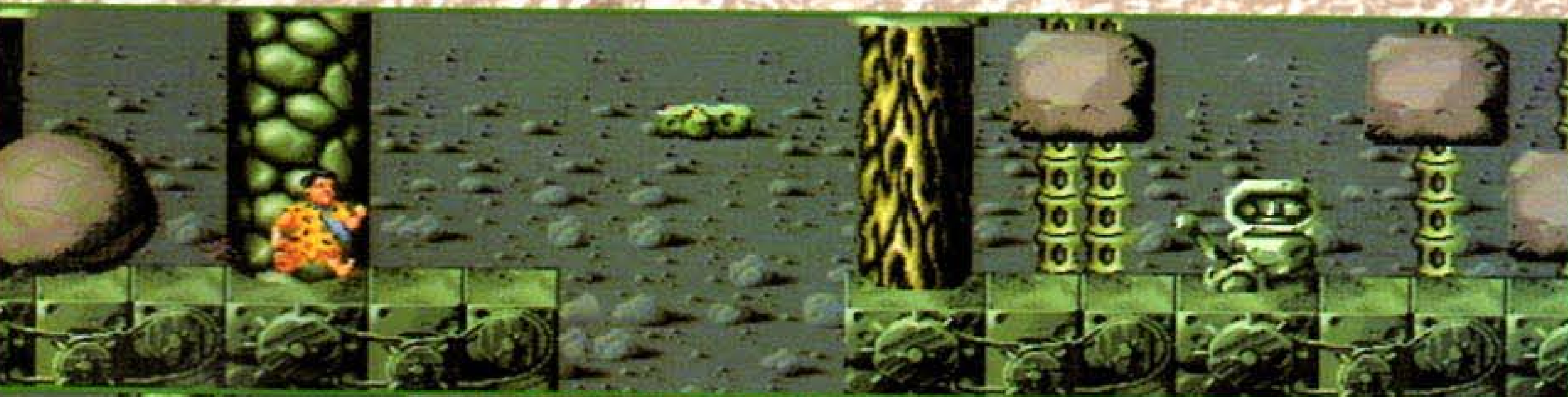
Sin darse cuenta, Pedro se ha internado en el interior de una de las chimeneas del volcán. El magma, muy inestable, trata de alcanzar la boca del volcán para salir al exterior, y allí en medio de todo ese calor, Pedro lucha por alcanzar la superficie.

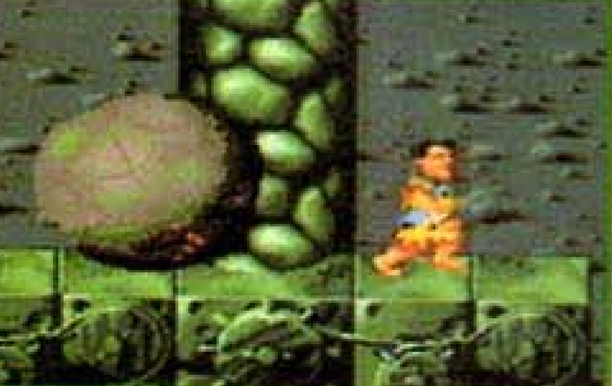




Desafortunadamente la salida de esta chimenea está compuesta por numerosos caminos y hay que saber en todo momento cuál es el correcto para continuar la ascensión.

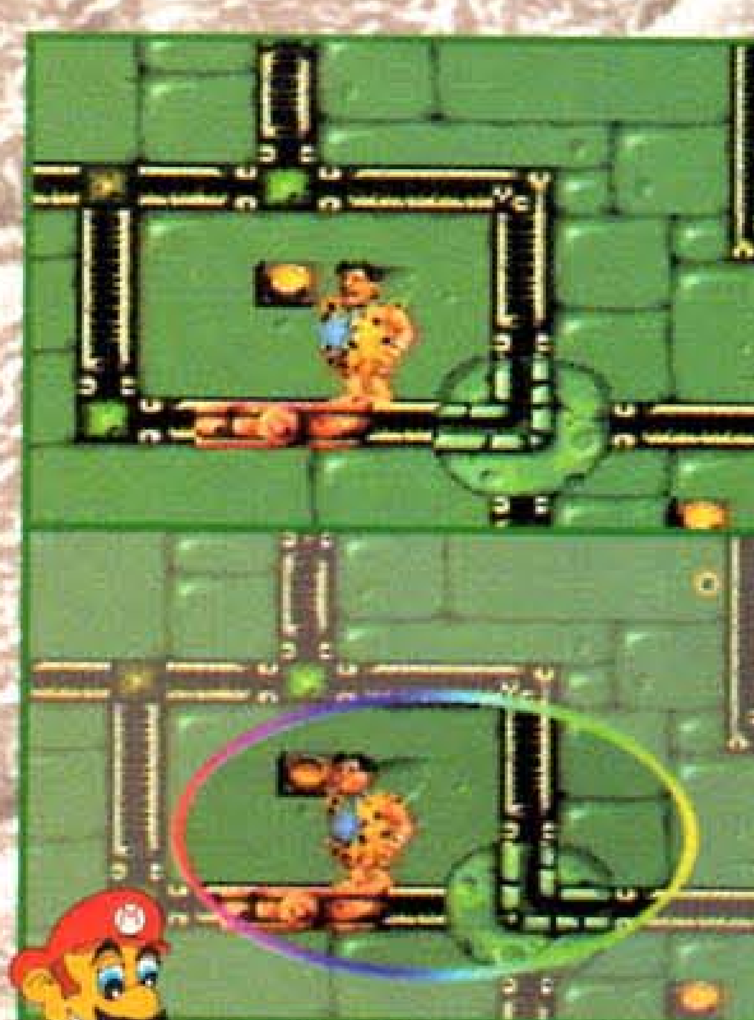




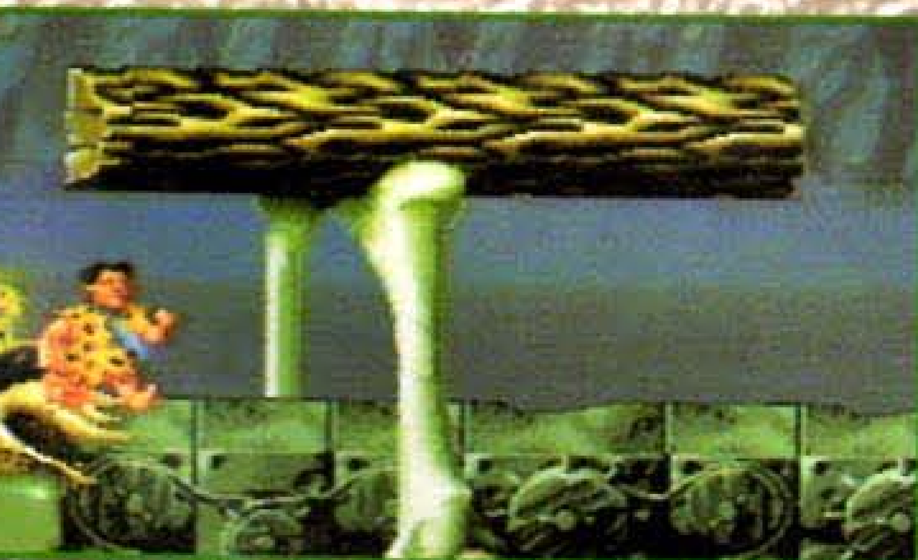


El mecanismo de la máquina es muy peligroso, bloques de piedra que machacan la gravilla que pasa, enormes rocas de piedra...





Los rocapulsadores de las paredes permiten a Pedro elegir la ruta que quiere seguir -Todavía no existen los sistemas inteligentes-.



La parte final de la máquina es la cadena de montaje, una de las zonas más tranquilas, pero no por ello menos peligrosa. Lo único que debe hacer Pedro, es alcanzar el final de la misma. Allí le espera su amada Wilma y el malvado Cliff.



¡Al fin Pedro ha recuperado a toda su familia! Cliff se encuentra en apuros y, sin darse cuenta, presa de su nerviosismo, toca una palanca de la máquina, cayéndole encima una masa que le deja convertido en estatua. ¡Se acaba de inventar el cemento!



...Y nada mejor después de un duro día de trabajo que irse al rocacine y ver una buena película.



¡¡¡YA ESTÁN AQUÍÍÍÍÍ!!!

¿Quién puede decir que no conoce a los Lemmings? O mejor, ¿quién se atreve a decirlo? Estos pequeños, locos y divertidos seres han vuelto para que te comas el coco, para robarte horas de sueño, en definitiva, para que no puedas dejar de pensar en ellos ni un solo instante. Tu misión es atravesar las 12 tribus que componen la Isla de los Lemmings y rescatar en ella al máximo número de Lemmings para evitar su extinción definitiva. ¿A qué estás esperando...?

LA ISLA DE LOS LEMMINGS



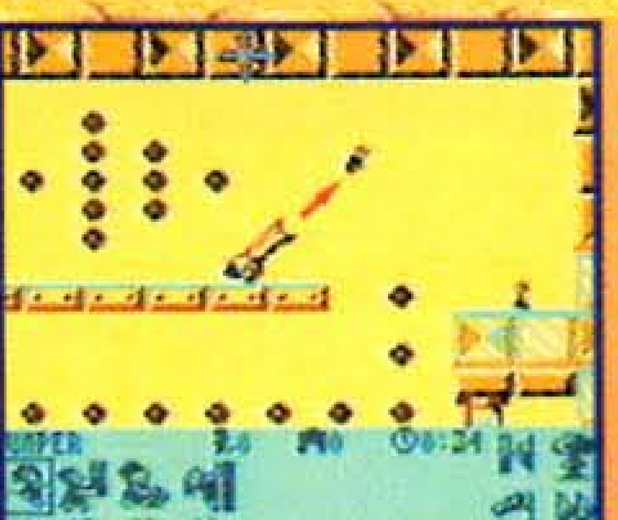
Este es el escenario en el que tendrás que moverte en principio. Como verás, está dividido en doce "quesitos", que se corresponden con cada uno de los escenarios o tribus que tendrás que visitar. Cada uno de ellos se compone de diez fases totalmente diferentes entre sí que se pueden resolver de mil y una maneras.



¡Cuidado con el hielo que encontrarás en Polar! Sólo podrán pasarlo aquellos Lemmings que sean patinadores (skater).



Emplea a fondo a los Lemmings excavadores que tienes si deseas sacarlos del desértico escenario egipcio.



Los cañones serán la clave para resolver alguna que otra pantalla del Circus.



Sol, agua salada, arena... Aunque parece el ambiente ideal para unas vacaciones, no te hagas ilusiones. En alguna de las fases de la tribu Beach tendrás que estrujar tu cerebro al cien por cien.



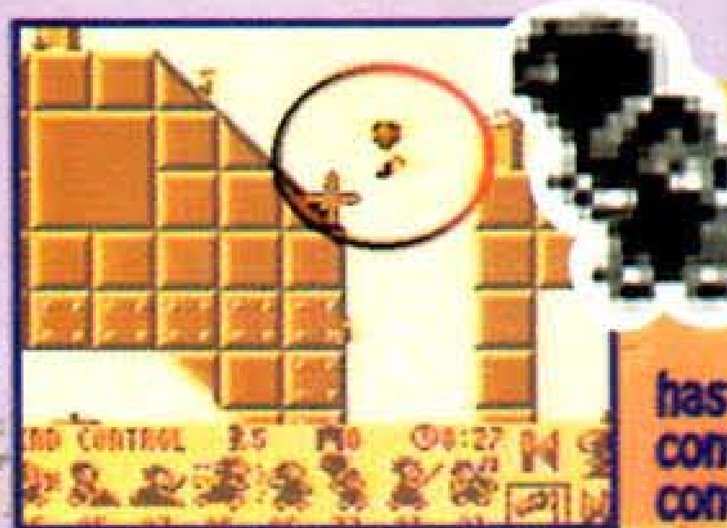
La vida en las cavernas es muy dura para un Lemming. En la tribu Cavelem tendrás que sacarlos sanos y salvos de esta tierra hostil.



¡Pon en forma a los Lemmings! La tribu Sport tiene que demostrar que domina todas las habilidades para escapar de su escenario.

LAS NUEVAS HABILIDADES

La mayor novedad que encontrarás en "Lemmings 2, The Tribes" será la incorporación de un enorme número de nuevas habilidades, que te permitirán resolver una misma pantalla de mil formas diferentes. Aquí tienes las diez más curiosas...



Balloner: el Lemming al que otorgues esta habilidad, flotará agarrado a un globo hasta que éste choque contra algo y explote. Tú controlarás su dirección.



Hang glider: descienden en diagonal hacia abajo planeando con su ala delta. Muy chulos, ¿no?



Parachuter: los paracaidistas descenderán o ascenderán según la dirección del viento (no te preocupes, porque el viento lo controlas tú).



Bazooka: las nuevas tecnologías bélicas también son conocidas por estos diminutos seres. El que tenga esta habilidad, podrá lanzar un proyectil que formará un boquete allá donde caiga. El retroceso del bazooka hará que el Lemming sea lanzado hacia atrás.



Roper: estos útiles Lemmings lanzarán una cuerda hacia la dirección que tú les indiques para que sus compañeros anden por ella. En un gran número de fases, tenerlos será toda una bendición.



Fencer: excava en diagonal hacia arriba. Esta habilidad será importantísima en muchas de las fases.



Jumper: permite dar un salto para rebasar determinadas alturas o agujeros.



Kayaker: si un Lemming cae al agua y puedes darle esta habilidad, verás como construye una canoa, se sube en ella, y se pone a remar como un loco.



Magnobooter: esta divertida habilidad, permitirá al Lemming utilizar unas botas magnéticas con las que podrá andar hasta por el techo.



Rock climber: son escaladores capaces de subir paredes horizontales y salientes de hasta 45 grados de inclinación. Todo unos "trepas", ¿verdad?

BENDITOS PASSWORDS

"Lemmings 2, The Tribes" también te entregará un código cuando completes cada una de las fases, para que puedas empezar de nuevo en el punto en que lo dejaste. Y no sólo eso. También podrás disponer de un código genérico cuando consigas acabar una tribu.







EJEMPLO PRACTICO

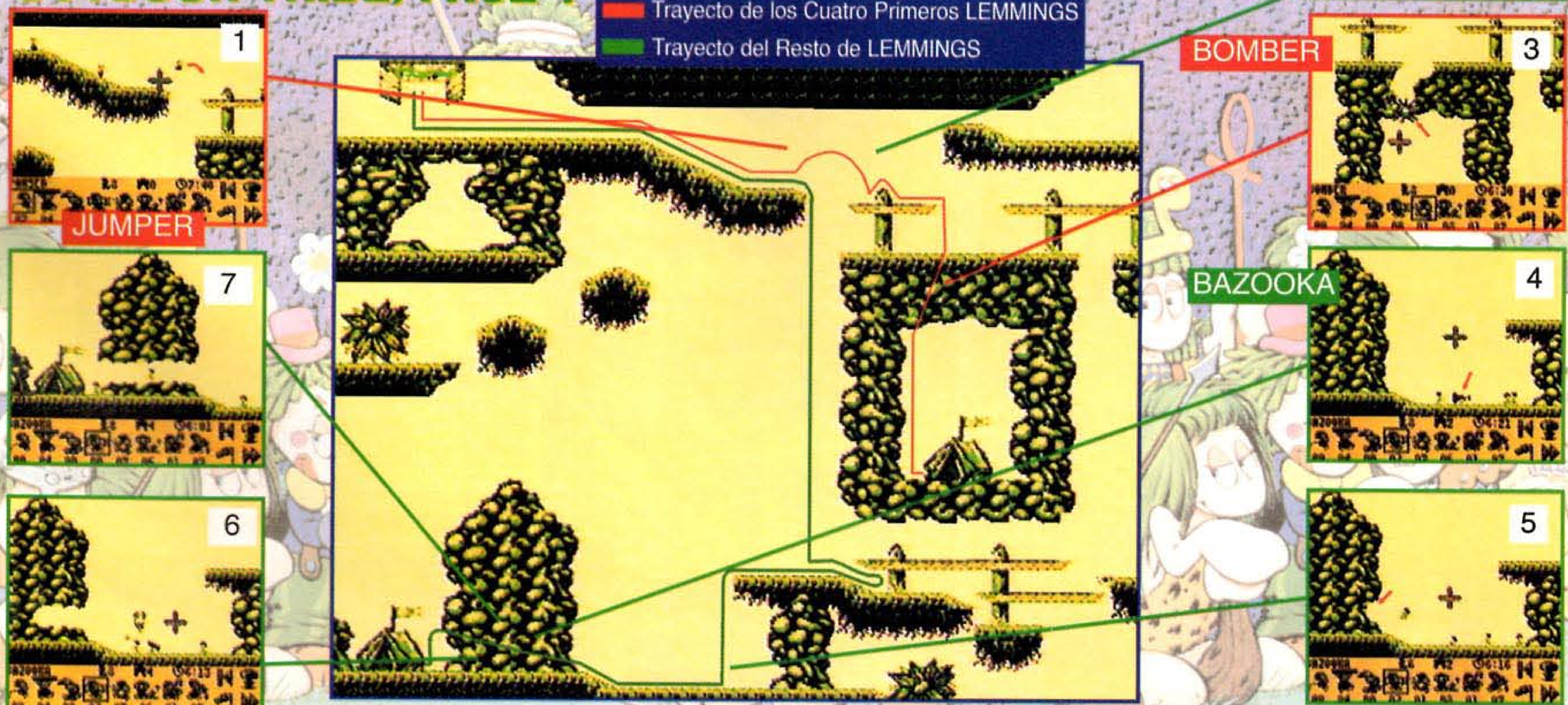
Con estos dos mapas, queremos mostrar a todos los que sois nuevos en esto de "lemminear", cómo se resuelven las pantallas de principio a fin. Si ya sois expertos, podréis comprobar el mayor tamaño de las fases con respecto a la primera parte del juego, y casi con total seguridad, descubriréis que hay multitud de formas de resolverlas.

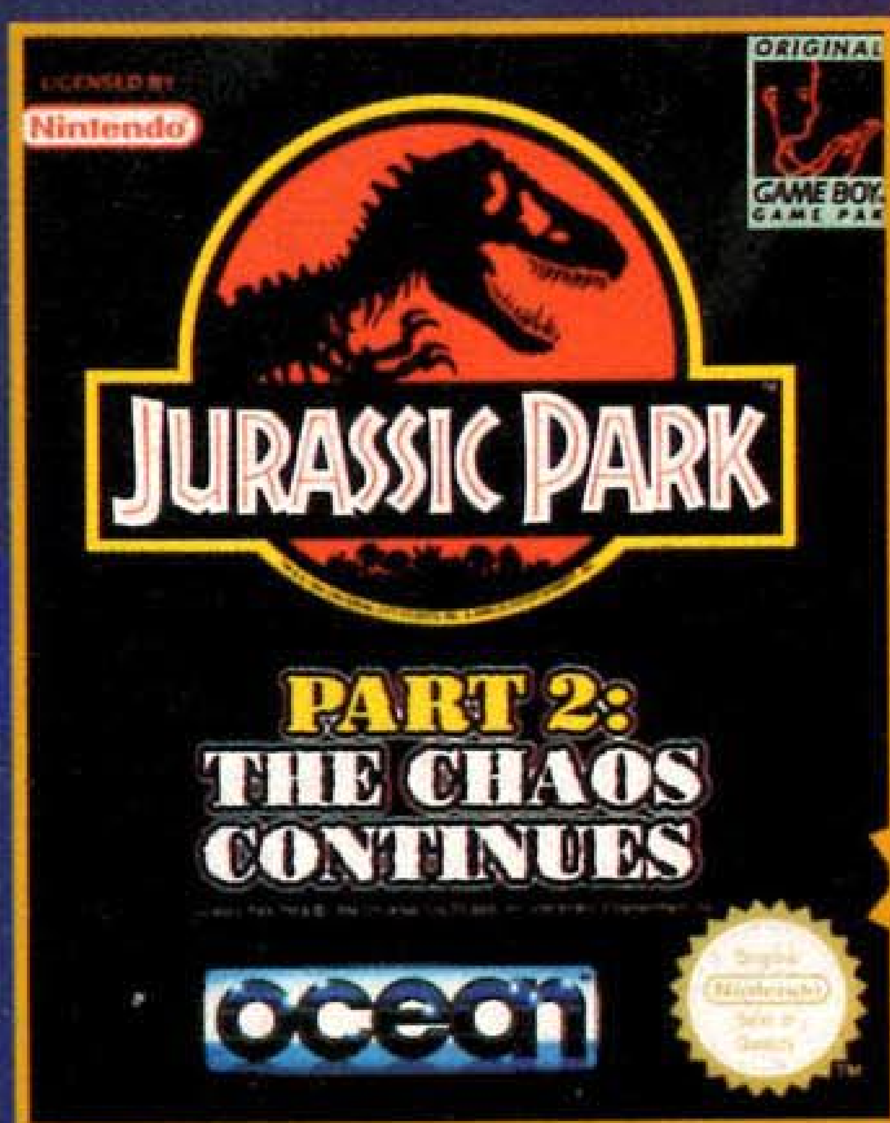
SPORTS TRIBE, FASE 4

1 RUNNER
2 JUMPER
3
4
5
6 ROPER
7 PLATFORMER
8 FENCER
9
10

Trayecto del Primer LEMMING
Trayecto del Resto de LEMMINGS

OUTDOOR TRIBE, FASE 4





LA REBELION DEL REINO ANIMAL



Tras el paso de un huracán sobre la isla Nublar, los dinosaurios han escapado de sus recintos y andan libremente por la isla. Eres Alan Grant, un notable paleontólogo y tu misión consiste en eliminar el mayor número posible de dinosaurios antes de alcanzar el helicóptero para escapar de la isla. ¿Conseguirás salir con vida? o ¿Terminarás siendo el desayuno de alguno de estos "animalitos"?... Todo depende de ti.

FASES

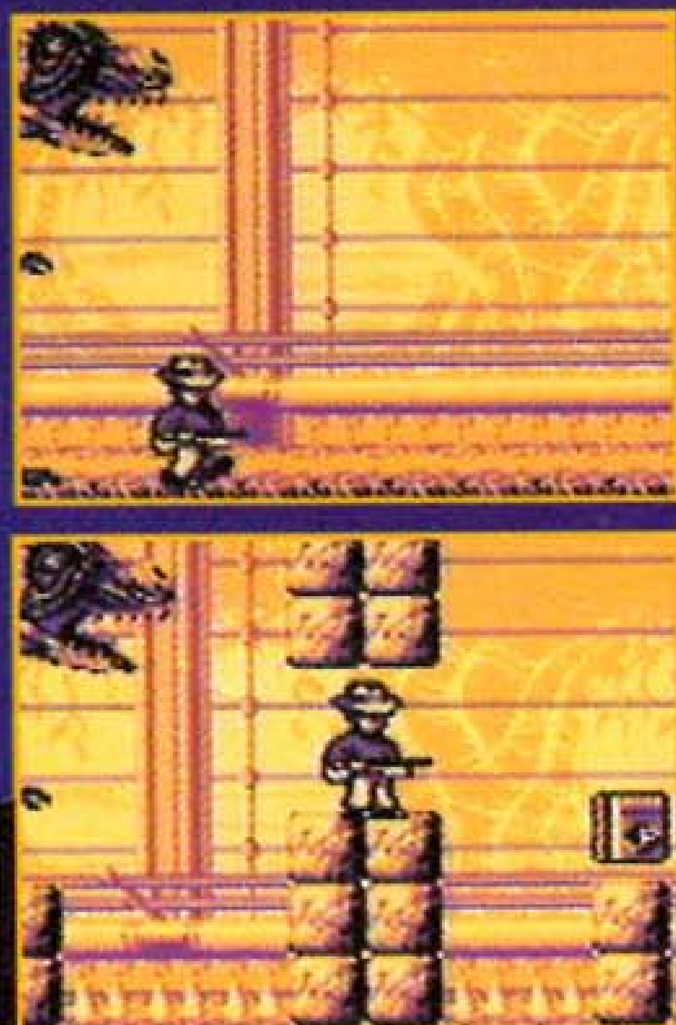
En Jurassic Park vas a encontrar un variado número de escenarios, desde frondosos bosques, hasta interiores de barracones. Aquí te mostramos algunas de las fases más significativas del juego.

BOSQUES



Estos espectaculares bosques, son el entorno ideal para el Triceratops. Ten mucho cuidado, porque aunque este animal es herbívoro, no le gusta que invadan su territorio.

ALAMBRADAS



También tendrás la oportunidad de sufrir auténtico terror en la persecución del T-Rex. Aquí tu habilidad jugará un importante papel.

RIOS

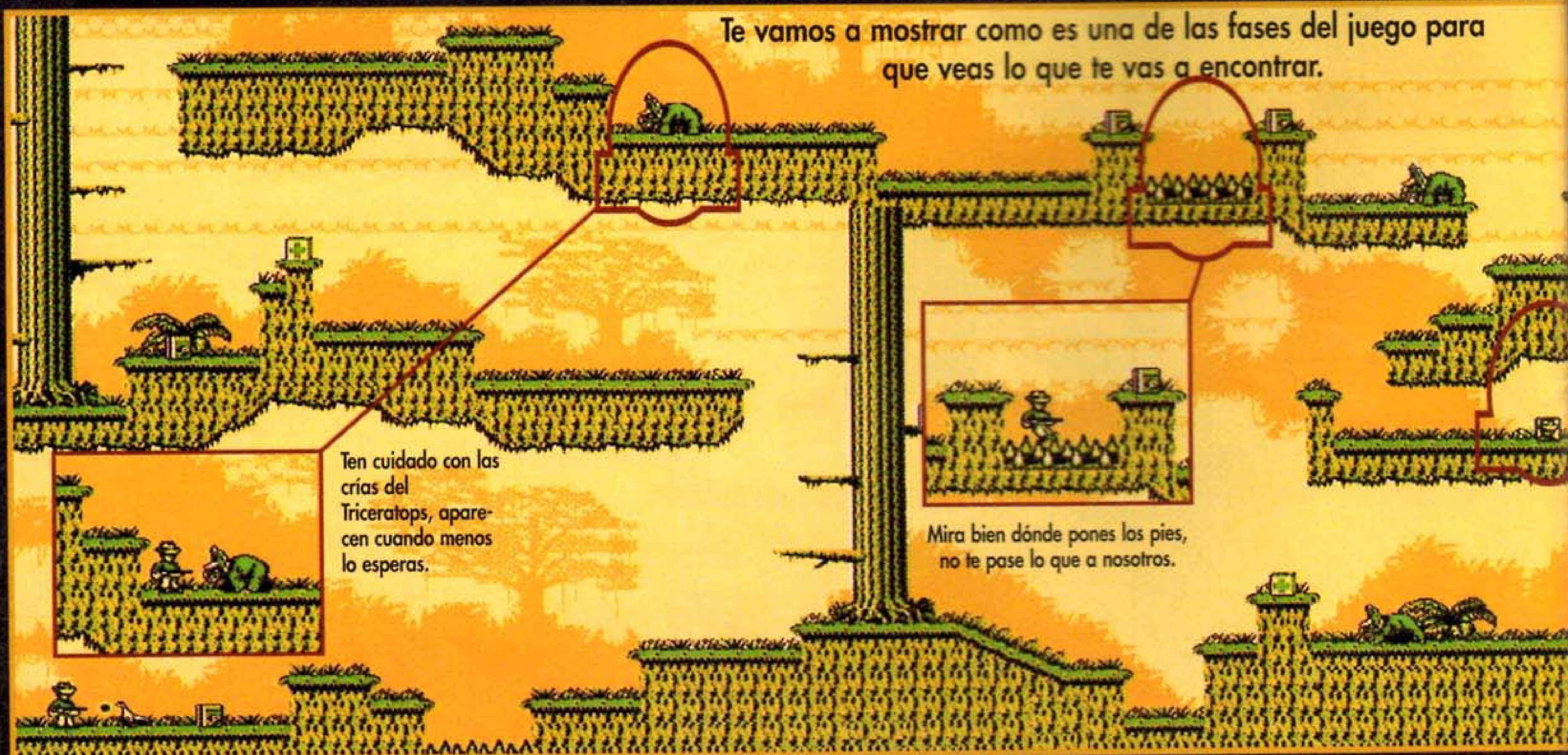


Las zonas acuáticas no van a faltar, y buena prueba de ello es este río que debes cruzar a bordo de una pequeña barca. En tu camino encontrarás: dinosaurios, aves de presa, minas... ¿Qué más quieres?

BARRACONES



Los interiores de los barracones son, tal vez, las fases más complejas. Aquí los recorridos son completamente laberínticos y las tarjetas suelen estar muy bien escondidas.



ITEMS

BOTIQUIN



Obtendrás un punto de energía por cada botiquín que recuperes.

TARJETAS



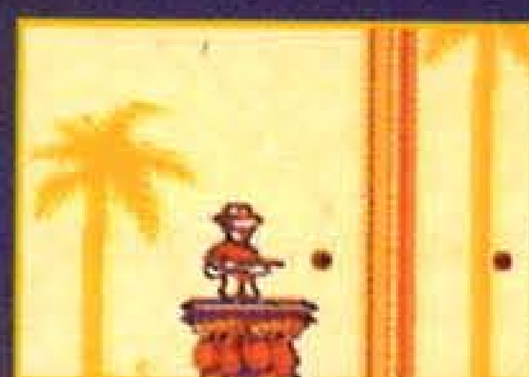
Tendrás que conseguir un número determinado de tarjetas en cada fase para poder pasar a la siguiente.

VIDA EXTRA



Tendrás una oportunidad más de llegar al final, si consigues encontrar un item como éste.

RIFLE



Esta arma la llevas siempre. Es muy efectiva, puesto que te permite disparar prácticamente en cualquier dirección.

GRANADAS



Este explosivo afecta a los dinosaurios mucho más que el rifle.

ARPON



Sólo lo podrás utilizar dentro del agua.

ENEMIGOS FINALES

Como sabemos que los enemigos finales son lo más difícil de pasar, vamos a darte unas cuantas pistas de cómo destruirlos.

TRICERATOPS



Estas pequeñas plataformas situadas en el suelo, van a ser tu principal baza a la hora de esquivar el avance del Triceratops.



PTERANODOM



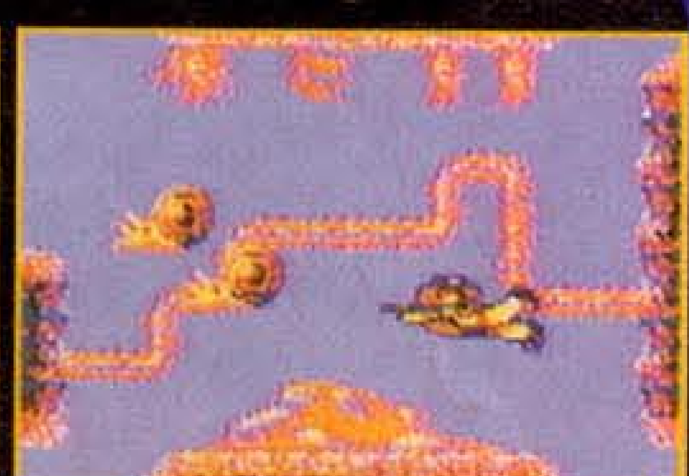
Procura colocarte en el mismo lado de la pantalla por donde se oculta. Así conseguirás librarte de la roca que te lanza cuando sale, y le tendrás a tiro en todo momento.



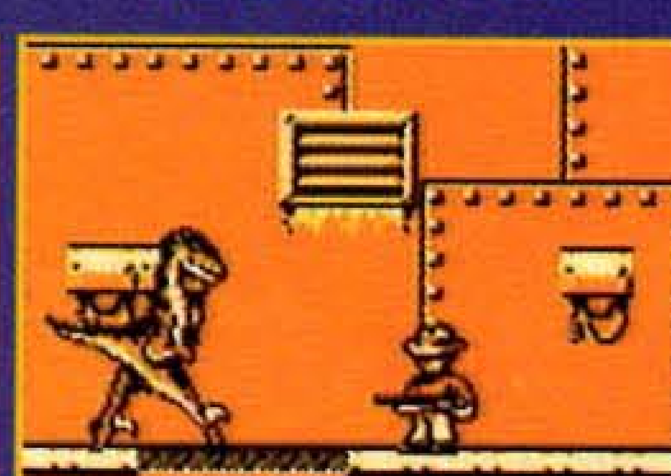
CEPHALOSAURE



Esta especie de calamar prehistórico sale una vez por cada lado de la pantalla y siempre en el mismo orden. Sólo te hace falta aprender el orden y colocarte en el lugar adecuado.



VELOCIRAPTOR



Uno de los raptores más peligrosos de la era jurásica. Tienes que observarlo y utilizar de manera adecuada las dos plataformas con el fin de esquivar su ataque.

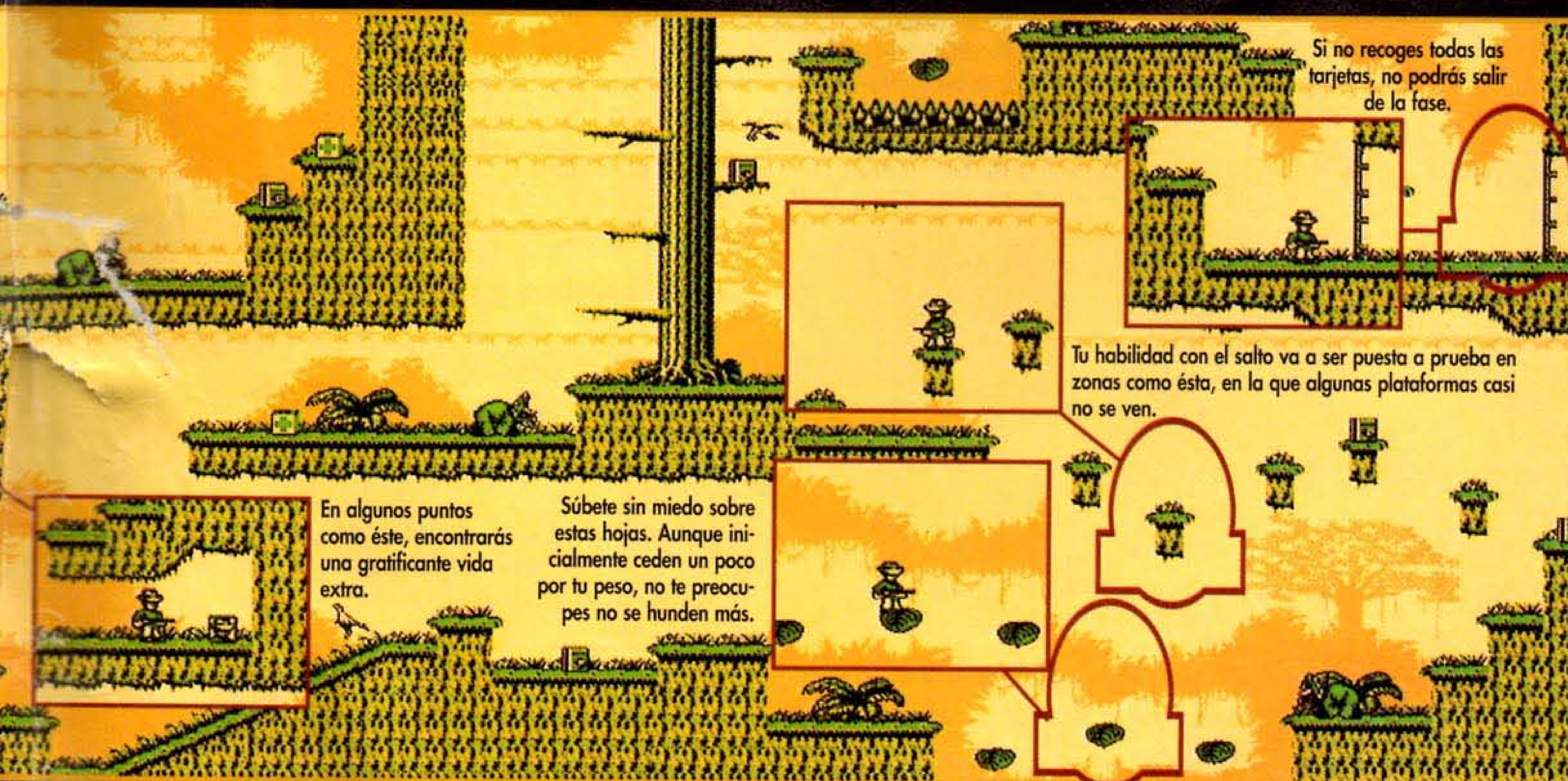


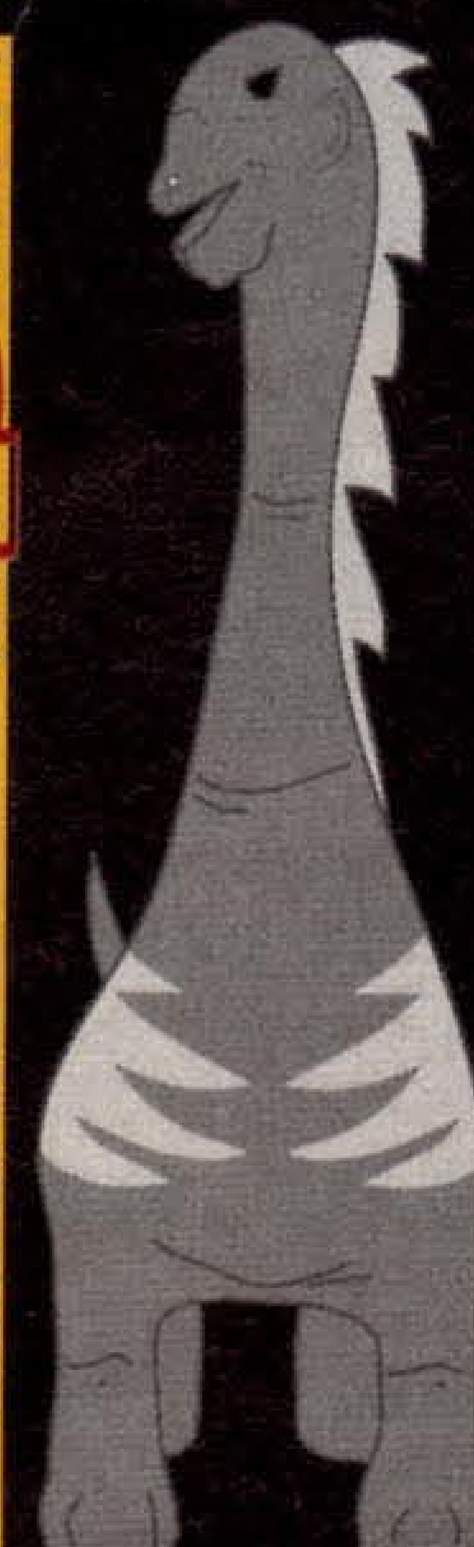
T-REX



Este dinosaurio no es tan fiero como aparenta, al menos en el videojuego, y como además es el último, preferimos que descubras por tus propios medios la manera de terminar con él.







PAGINA PARA CONCURSAR

1. Slogan de GAMEBOY
(Como por ejemplo, el conocidísimo: GAMEBOY ERES UN FENOMENO)

....

2. Slogan de SUPER NINTENDO
(Como por ejemplo, el no menos conocido, SUPER NINTENDO: EL CEREBRO DE LA BESTIA)

....

3. ¿Qué juegos de Nintendo has comprado en el último año? (Marzo'94 a Marzo'95)
No es necesario que rellenéis todas las casillas, lo importante es que seáis sinceros y nos digáis los juegos que os habéis comprado durante este año. Si durante el último año no os habéis comprado ningún juego de ninguna de las dos consolas, poned "ninguno" en la primera casilla. Os aseguramos que el hecho de que os hayáis comprado más o menos juegos, no influye para nada en el resultado del concurso.
Para rellenar este apartado tenéis que poner el título del juego y su código correspondiente. Para averiguarlo sólo es necesario abrir la caja de Super Nintendo o Gameboy del juego, y mirar en cualquiera de las solapas. Ahí veréis una serie de letras que son, exactamente, el código que os pedimos. Y por si no os queda muy claro, os mostramos una foto de dónde está el mencionado código.

Es imprescindible que junto al título aparezca el código.





COMO BUSCAR EL CODIGO EN LA CAJA DEL JUEGO.

SUPER NINTENDO

TITULO	CODIGO	TITULO	CODIGO
1.	1.	6.	6. ....
2.	2.	7.	7. ....
3.	3.	8.	8. ....
4.	4.	9.	9. ....
5.	5.	10.	10. ....

GAMEBOY

TITULO	CODIGO	TITULO	CODIGO
1.	1.	6.	6. ....
2.	2.	7.	7. ....
3.	3.	8.	8. ....
4.	4.	9.	9. ....
5.	5.	10.	10. ....

4. ¿Qué es lo que más valoras a la hora de elegir el juego que vas a comprar?
Es necesario que contestéis a TODAS las preguntas, poniendo una X en la casilla que corresponda (según vuestro criterio).

	ES LO QUE MAS VALORO	LO VALORO MUCHO	LO VALORO POCO	NO LO VALORO NADA
- Que me lo recomiende el CLUB NINTENDO				
- Que me lo recomienden las revistas de videojuegos				
- Que me lo recomienden en la tienda en la que voy a comprarlo				
- Que lo vea anunciado en televisión				
- Que lo vea anunciado en las revistas de videojuegos				
- Que me lo recomienden mis amigos				

- Otras cosas (especifica cuáles) ....

5. ¿Quién compra habitualmente tus juegos?
Podéis rellenar tantas casillas como queráis. Por ejemplo, es posible que te compres los juegos con tus ahorros y también que tus padres te los compren. En este caso tendríais que rellenar dos casillas.

- Los compro yo con mis ahorros .... ☐
- Mis padres compran los juegos que yo les pido .... ☐
- Mis padres me regalan juegos que yo no les he pedido (sin yo saberlo) ☐
- Mi familia (tíos, abuelos, etc.) compran los juegos que yo les pido ... ☐
- Mi familia (tíos, abuelos, etc.) me regalan juegos que yo no les he pedido (sin yo saberlo) .... ☐

6. Antes de comprar un juego...
Es necesario que contestéis a TODAS las preguntas, poniendo una X en la casilla que corresponda (según vuestro criterio)

	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
- Lo alquilo para ver si merece la pena			
- Pregunto a mis amigos si lo conocen para que me hablen de él.			
- Intento probarlo en las tiendas de videojuegos			
- Me informo en la tienda de videojuegos			
- Pregunto al CLUB NINTENDO			
- Escribo a las revistas de videojuegos para que me aconsejen			
- Leo las revistas de videojuegos			
- Me entero de cuanto cuesta (el precio es importantísimo)			

- Otros (especifica cuál) ....

7. ¿Cuáles son los dos próximos juegos que vas a comprarte?
Aunque tengas las dos consolas (Gameboy y Super Nintendo), sólo podrás escribir dos juegos. Decide tú si quieres uno de Gameboy y otro de Super Nintendo, los dos de Gameboy, o los dos de Super Nintendo.

	SUPER NINTENDO	GAMEBOY
1.		
2.		

DATOS PERSONALES

Nº de socio: .... Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección (completa): ....
Teléfono: ....
Fecha de Nacimiento: ....

SUPER CONCURSO ¡INVENTATE UN SLOGAN!

¿Quieres ganar una tele en color con un diseño súper revolucionario y diseñada especialmente para expertos jugones?, ¿y qué te parecería conseguir tus dos juegos preferidos?... Pues, ¡lo tienes muy fácil! Lo único que tienes que hacer es pensar en un slogan para SUPER NINTENDO y otro para GAMEBOY, rellenar el cuestionario de la página Nº 34 y enviárnoslo a la siguiente dirección:

CLUB NINTENDO
REF. SUPER CONCURSO
Apartado de Correos 10.256
28080 de Madrid.



BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los socios del **CLUB NINTENDO** que lo deseen y nos envíen los dos slogan y el cuestionario debidamente cumplimentado, así como todos sus datos personales al apartado de Correos mencionado anteriormente.

2 Podrán participar todos los socios del CLUB NINTENDO, hayan o no hayan comprado juegos durante este año (marzo 94/ marzo 95).

3 De entre todas las cartas recibidas **hasta el día 20 de mayo** (fecha de matasellos), el jurado elegirá los 5 mejores slogan en la categoría de Super Nintendo y los 5 mejores slogan en la de Gameboy, que recibirán los siguientes premios:

	CATEGORIA SUPER NINTENDO	CATEGORIA GAMEBOY
1º Premio	TV COLOR	TV COLOR
2º Premio	TV COLOR	TV COLOR
3º Premio	TV COLOR	TV COLOR
4º Premio	2 juegos (a elegir del catálogo de Nintendo España)	2 juegos (a elegir del catálogo de Nintendo España)
5º Premio	2 juegos (a elegir del catálogo de Nintendo España)	2 juegos (a elegir del catálogo de Nintendo España)

NOTA: Los agraciados con el 4º y 5º premio en cualquiera de las categorías, podrán elegir qué dos juegos desean de Gameboy o Super Nintendo del catálogo de NINTENDO ESPAÑA.

4 El jurado de este concurso estará compuesto por miembros del CLUB NINTENDO.

5 La decisión del jurado será comunicada a los ganadores durante el mes de junio y la publicación de los mejores slogan se realizará en el número 12 de nuestra revista.

6 Serán admitidas fotocopias de la página del Concurso, pero en cualquier caso, cada socio sólo podrá participar una sola vez. En caso de recibir más de un cuestionario de un mismo socio quedará anulada su participación.

7 Nintendo se compromete a no hacer ningún tipo de uso de los slogan recibidos sin previo consentimiento de los autores de los mismos. A excepción de aquéllos que resulten ganadores.

8 La participación en dicho concurso implica la aceptación total de sus bases.

9 Cualquier situación que se produjese y no estuviera contemplada en estas bases, será resuelta por la organización del Concurso.

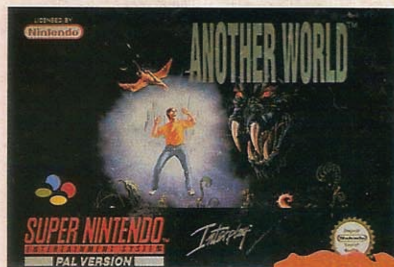
Si tenéis alguna duda acerca de cómo rellenar este cuestionario, o sobre el Concurso en general, lo único que tenéis que hacer es poneros en contacto con nosotros a través del siguiente número de teléfono : 310 41 12 (con el 91 delante si llamáis desde fuera de Madrid).

CARACTERISTICAS TV COLOR:

- Televisor THOMSON 14 pulgadas, modelo 36 MKL 15
- 60 programas
- Euroconector
- Entrada audio/vídeo
- Entrada para auriculares
- Menú de información en pantalla
- 5 watios de potencia
- PAL/SECAM
- 3 posiciones de visión
- Buzzer y led en el telemando para su fácil localización.
- Timer
- Mando a distancia tipo joystick.



super promoción de cartuchos



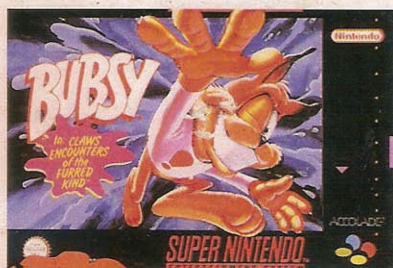
~~10.490~~ 3.999*



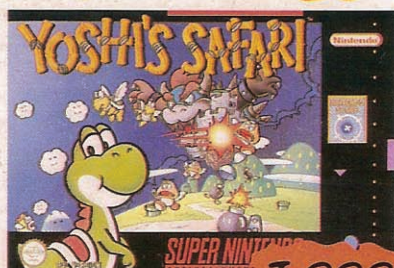
~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~9.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*





3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~10.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~7.490~~ 3.999*

*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

Nintendo

Nintendo España, S.A.

Fin Promoción: Julio 1995